Nr. 1 / Januar 1988
3. Jahrgang
öS 55
sfr 6,50
DM 6,50

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

ISSN 0933-1867

Nr. 1 / Januar 1988 öS 55 / sfr 6,50 / DM 6,50 · Tests und Vorstellungen · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · aktueller software markt

Ab in das Spiele-Paradies

mit allen Top-Hits aus der Szene

Action total

16-Bit-Games der Extra-Klasse

Schlappe Pokes bringen nichts

Secret Service mit tollen Tips und Plänen

News, Trends, Konvertierungen

Top-Tips für alle Freaks

ASM in Dortmund

das Superspiel mit original Formel-Eins Rennwagen

Super-Poster

BEGEBEN SIE SICH AUF DIE REISE INS MYSTISCHE MITTELALTER IN

WIZARD WARZ™

Ein Spiel, daß die Fantasy-Rollenspiele einen Schritt weiter führt. Sie erleben all die Action wenn Sie im realen Kampf auf Ihre Gegner treffen.
Um zu beweisen, daß Sie es wert sind, das Oberhaupt der Zauberer zu sein, müssen Sie mit schrecklichen Monstern kämpfen und hinterhältige Zauberer mit Ihren Zaubersprüchen klever austricksen, die Sie mit der Zeit ansammeln.
Werden Sie Zeuge der hervorragenden Bildschirmdarstellungen, die 'Wizard Warz' von anderen Strategie-Spielen abheben, und betrachten Sie sich auf einem kreisförmigen Bildschirm, der sich verkleinert, wenn Ihre Gesundheit schwächer wird, und es damit Ihnen schwerer macht, Ihr Zeil zu erreichen.
Sehen Sie die Effekte Ihrer Zaubersprüche, wenn sie in 'Wizard Warz' über den Bildschirm rasen, wenn schnelle Handlung mit Tiefe im Spiel verbunden wird zu einem wahren Fantasy-Rollenspiel, das eine wirkliche strategische Herausforderung ist.

Auge des Wassermolches
Blut der Ratte
Gib mir die Macht für
Vision und Kampf

BILDSCHIRMABBILDUNGEN VON DER CBM VERSION.

CBM 64/128
KASSETTE/DISKETTE

SCHNEIDER
KASSETTE/DISKETTE

SPECTRUM
48/128K

ATARI ST

GO!

DIE SOFTWARE VON MORGEN SCHON HEUTE.

GO! MEDIA HOLDINGS LIMITED, UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX TEL: 021 356 3388.

Ein Blick zurück in Zufriedenheit

Die Notwendigkeit einer Abhandlung über die Entwicklung von Spiele-Magazinen an Hand der Geschehnisse des Jahres 1987 scheint vonnöten. Dennoch möchte ich auf treffliche Beispiele verzichten, da ein jeder Spiele-Freund weiß, daß ASM einen Meilenstein gesetzt hat und so manch anderer im Kielwasser mitgefahren ist. Ich muß erst gar nicht nachweisen, daß die Software-Welt in Deutschland allmählich reif geworden ist zu erkennen, daß unser Unterhaltungsmagazin eine Welle der Nachahmungen mit sich zog. ASM geht nun schon ins dritte Jahr. Das vergangene stand ganz im Zeichen des „Aktuellen Software Marktes". Wir sind's zufrieden; denn wir sind auf dem richtigen Weg. Der Beweis: Ein gutes Beispiel ist das beste Lehrmittel! Die Moral von unserer Geschicht' habe ich kaum nötig zu erklären; denn sie lehrt, daß Konzeption und Inhalt gut genug waren, um es uns gleichzutun. So sind wir stolz genug, alles Unangenehme mit lächelnder Miene herunterzuschlucken.

Bevor ich aber etwas zur aktuellen Ausgabe sage, möchte ich mich ganz, ganz herzlich bei unseren Lesern bedanken, die uns in den vergangenen Wochen und Monaten förmlich mit Briefpost zugeschüttet haben! Danke für die insgesamt 17.256 Postkarten bei den Gewinnspielen. Danke für die Zuschriften ans Feedback. Danke für die Karten der ASM-internen Wettbewerbe „Sound-Hitparade", „Hotline", „Bei Anruf Wort!" und „ASM-Umfrage". A propos „Umfrage": Wir werden auch in dieser Ausgabe noch einmal den Fragebogen rumgehen lassen. ASM benötigt Eure Hilfe! Denn: Wenn wir genügend Antworten erhalten, können wir wieder optimal auf Eure Ideen eingehen! Unser Motto: „Wir geben Euren Wünschen ein Zuhause - ASM!"

So, und bevor ich Euch Eurer Literatur überlasse, wünsche ich Euch ein frohes neues Jahr! Wir hoffen, auch 1988 wieder ganz oben in Eurer Gunst zu stehen. Jetzt kann's also losgehen! Ihr werdet bemerken, daß wir wie immer wieder einen monatlichen Spiegel der Software-Neu-Erscheinungen produziert haben. Viel Spaß beim Lesen; viel Freude beim Spielen, Fummeln, Rätseln und Arbeiten! So long, Eure

ASM-Redaktion

„Alles Gute kommt von oben!" Chefredakteur Mafred Kleimann wurde von Eurer Post geradezu bombardiert. (Foto: Brall)

ASM – DER INHALT

ASM

Aktueller Software Markt

TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

Impressum

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (M.K.) ● **ASM-Redaktion:** Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Astrid Ruuben (ru), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** philipp, uli, Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., M.R., C.E. French (c.e.f.) und max. ● **ASM-Büro London:** Linda Jonson, 64 Woodland Rise, Muswell Hill, London N10 3UJ ● **Comics:** Stefan Bayer ● **Titel:** Mark Bromley ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Credè, Linda Sesar, Tanja Mosebach ● **Urheberrecht:** Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden ● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,50 DM; das Abonnement (10 Ausgaben pro Jahr) im Inland 59,50 DM, für das Ausland 73 Mark.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)

ISSN 0933-1867

aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Leichen-Bluse und Seifen-Blase

EIN FEST für alle Geister!

Programm: Bubble Ghost, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Ere Informatique, Frankreich.

Auf diesem „heiligen Action-Rasen“ haben wir schon einiges an Spielen vorgestellt, die sich meist mit Lebensende und Feind-Vernichtung beschäftigten. Froh sind wir immer, wenn mal ein ansprechendes, einfach gestaltetes Spielchen zu uns rüberkommt, bei dem es keine Besiegten, Tote oder „eigene“ Leichen gibt. Dabei ist, manche glauben es kaum, auch **optimaler Spielspaß möglich!** Mit **BUBBLE GHOST** ist es **ERE INFORMATIQUE** gelungen, ein Action-Geschicklichkeits-Spiel zu produzieren, das - hoffentlich - neue Maßstäbe setzen könnte. Schön auch, daß man ganz, ohne riesig lange Anleitung, einfach ins Spiel einsteigen kann. Nachteil: Auch der Test-Bericht wird ziemlich kurz. Doch: Das nehmen wir gern in Kauf, wenn dafür mal etwas rüberflockt, bei dem kein Blut fließt! Worum geht's?

Stellen Sie sich vor, Sie haben einen Geist in Ihrem Gewölbe, der nur das eine im Sinn hat: Seifenblasen von einem in den nächsten Raum zu befördern. Diese Räume haben es aber in sich! Diese sind durchweg surrealistischer Gerstalt; es gibt hier elektronische Sperren, Totenschädel, sich drehende Schwert-Knäufe, Windgebläse und Dali- und Monty Python-artige Gebilde, die auf Trompetenstoß zusammensacken. Jetzt denken Sie bestimmt, „den Kleimann hat's nun auch erwischt“! Aber, da haben Sie - leider - mal Unrecht. Die Szenerie bei BUBBLE GHOST ist wirklich so herrlich chaotisch, wie ich es kaum zu schildern vermag!

(Hinter mir höre ich sie schon wieder brüllen, die „angeregten“ Redakteure: „Los, auf! Noch 'ne Runde. Jetzt bin ich dran!“) Na, Tatsache ist, daß mir (uns, pardon!) ein Programm vorgelegen hat, das wirklich Spaß bereitete (und noch bereitet!). Es ist einfach spannend, einen Raum nach dem anderen „durchzublasen“! Die Räume und deren Bestückung sind mit Liebe zum Detail erschaffen worden und bringen 'ne Menge Abwechslung. Besonders schön sind die „versteckten“ Leckerbissen, die man mit der Puste im Screen genießen kann. So sollte man in jedem Raum zu den verschiedenen Objekten gehen und versuchen, diese anzumachen (pardon, anzupusten). Das ist - ganz nebenbei bemerkt - auch ganz schön punkteträchtig. Sie erhalten für jeden erfolgreichen Anpuster 5.000 Points. So gehen Sie also, bevor Sie die Blase in Bewegung gesetzt haben, beispielsweise zur Spinne, die von der Decke herabhängt, und blasen sie an. Diese fällt dann schlapp zu Boden. In einem anderen Level erkennt man einen grünen Schädel und eine Trompete. Was sagt mir das? Richtig, man kann in das Horn blasen! Also, hin zum „Blech“ und ins Mundstück geröhrt. Der Kopf poltert zu Boden; die häßliche, rote Zunge kommt zum Vorschein. Der Effekt: Man kommt nun einfacher mit Geist und Blase zum nächsten Ausgang.

Pro „durchblasenen“ Raum erhält der Spieler einen Bonus in Form von Punkten. Zugrundegelegt wird hierbei die verbliebene Zeit, die wiederum bei Beginn des entsprechenden Raumes abläuft. Wer es also zur Meisterschaft mit Geist und Seifenblase gebracht hat und sich nicht lange aufhält, wird mit einer entsprechenden Punktzahl belohnt. Wirklich irre wird BUBBLE GHOST, wenn man es in der Gruppe spielt. Es ergibt sich die einzigartige Möglichkeit, sich an einem blut-und gewaltlosen Game zu vergnügen, das zudem noch durch die zunehmende Schwierigkeit der Aufgaben stets interessant bleibt. Für die nötigen Überraschungsmomente ist gesorgt. Für mich ist BUBBLE GHOST ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, daß man mit ein wenig Witz, ausgezeichneter Arbeit und vernünftigem Preis ein Programm erstellt hat, das sich - und ich wiederhole mich gern ein weiteres Mal - die Gewalt vom Leibe gehalten hat. Allein die Spielidee ist schon einen ASM-Hitstern wert. Da es aber leider keinen „Doppelstern“ gibt, sei „stellvertretend“ ein einziger angezeigt. Ein dreifach Hoch auf den „guten Geist“ bei ERE INFORMATIQUE!

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Sound	**(Effekte sehr gut)**
Spielablauf	**11**
Motivation	**12**
Preis/Leistung	**11**

»BUBBLE GHOST ist ein Spiel, bei dem kein Blut fließt. Interessant, spannend, spaßig. Bitte mehr davon!«

ASM HIT

BUBBLE GHOST ERE SCORE:049950 HALL :09 HI-SCORE:064950 BUBBLE:6 BONUS

BUBBLE GHOST ERE SCORE:030800 HALL :06 HI-SCORE:064950 BUBBLE:6 BONUS

Möge die „Macht" mit Dir sein!

Programm: Star Wars, System: Atari ST (angeschaut), C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 60 Mark (ST), C-64-Disk etwa 45 Mark, Kassetten ca. 32 Mark, **Hersteller:** Domark, London, England.

Frisch aus der Spielhalle kommt ein weiteres, spannendes Epos in unsere Spiel-„Salons": **STAR WARS** heißt der zum Hit auserkorene Titel des Londoner Hauses **DOMARK**. Eigentlich war dieses Game schon längst überreif für den Hausgebrauch. Der Name allein scheint schon gut für die Verkaufszahlen zu sein. Dennoch: Obwohl das Programm (ST-Version) mit einer passablen Vektor-Grafik aufwartet, ist es beileibe kein ASM-Hit. Dafür ist es schlicht und einfach zu einfach und schlicht! Ich habe die C-64- und die Spectrum-Fassungen mit einem flüchtigen Tester-Blick gestreift und mußte feststellen, daß die Programmiergruppe von **Vector Grafix** Probleme mit dem Scrolling hatte. Besonders die 64er Star Wars sind so schlecht, daß man vom Kauf abraten muß. Es ruckelt wie im Flash Light; nur schemenhaft tauchen die feindlichen Gebilde auf dem Screen auf. Etwas anders dagegen: die ST-Wars. Schnelligkeit ist Trumpf. Die Gegner sind identifizierbar, das Scrolling weicher. Diese Version wurde von einem Deutschen erstellt: **Jürgen Friedrich.**

Zur Story: Sie schlüpfen in den Kampfanzug von Luke Skywalker, um Darth Vader in die Knie zu zwingen. Entgegen der Darstellung auf dem Umschlag kämpfen Sie mutterseelenallein. Ihr Ziel: die Zerstörung des Todessterns. Sie begeben sich nun in den Weltenraum, der voll von feindlichen Angreifern ist. Das erste Szenario beschäftigt sich mit dem Anflug auf den Todesstern. Hierbei sind die Tie Fighter des Imperiums zu vernichten. Bevor Sie in die erste Angriffswelle gehen, wählen Sie aus dem Anfangsmenü den Schwierigkeitsgrad aus. Man kann sich für „einfach", „mittel" oder „schwierig" entscheiden. Eine glasklar zu verstehende Apollo-Nasa-US-Stimme fördert Sie zum Handeln auf; dann geht's auch sofort los. Mitten in den Tiefen des Raums wird Ihnen in Sekundenbruchteilen klar, was Sie zu tun haben: Ballern. Sie tun dies am besten mit der Maus (Stick-Steuerung wählbar, aber umständlich in der Handhabung). Im Kampfbildschirm wird ersichtlich, welche Schiffe Sie wann zerstören sollten. Im selbigen ist auch vermerkt, wieviele Schutzschilde Sie noch besitzen (anfangs acht); wenn „shield gone" auftaucht, bitte keinen Treffer mehr zulassen - der nächste bringt Luke ins Grab. Natürlich erfahren Sie auch etwas über Ihren Punktestand; aber auch, welche Points Sie erreichen können, wenn Sie sich an den „Fahrplan" halten (dies geschieht beispielsweise beim zweiten Level, wo Sie sich auf der Planetenoberfläche aufhalten, dort herumheizen und Türme zerstören. Es erscheint neben dem obligatorischen „May the Force be with you" (möge die Macht mit Dir sein), den vier Laser-Kanonen auch eine Message-Zeile mit den zu erreichenden Punkten bei Abschuß bestimmter und aller Türme.

Doch zurück zu Luke in den Tiefen des Raums! „Uns Skywalker" hat es mit zwei Arten von Feindangriff zu tun. Es wimmeln Ihnen entgegen: die grünen, durchsichtigen Teile eines Wackelpuddings und die Reste einer Wunderkerze. Letztere stürzen sich vehement auf Luke; werden versuchen, direkt bei ihm kamikazeartig „anzudocken". Da heißt es: „rechten Zeigefinger auf die Maus - und drücken, bis der Nagel bricht!" Für jedes dieser -„Raketen" genannten - Dinger erhält man 33 Punkte (warum nur solch eine krumme Punktzahl?). Wer die „Götterspeise" (Tie Fighter) ankratzt und diese in mehrere Teilchen zerlegt, bekommt gar - man staune - 1000 Punkte aufs Konto. Bemerkung: Das In-die-Teile-brechen der Tie Fighter ist hübsch animiert worden. Kompliment an Jürgen und seine Crew!

Wenn man nun lange genug am Leben blieb und noch einige Schildchen hat, sieht man den - ebenfalls durchsichtigen - Todestern. Schnell noch ein paar grüne Ties „zer-mausen", und dann hinunter zu den Türmchen. Jetzt müssen Sie ein bißchen in Ihrem Jet herumgurken, im Stile eines Markus Wasmeier um diejenigen Türme fahren, die Ihrem „scharfen Mäuschen" entgangen sind. Auch hier gilt die Regel: Durchkommt, wer sich durchkämpft.

Teil 3 der ST-Star Wars-Mission: „Use the Force, Luke", ruft Ihnen der Rechner zu, wenn Sie zur (zunächst) letzten Aufgabe schreiten. Hier unten im Graben-Labyrinth ist es wiederum der „Wunderkerzen-Effekt", der Ihnen zu schaffen macht. Sie fliegen in einen Korridor, bei dem es kein Platz für zwei Spezies gibt. Aus diesem kühlen Grunde „klicken" Sie alles nieder, was nach „Raketen" ausschaut. Kriegen Sie mal nicht mehr rechtzeitig den Finger auf die Taste, so weichen Sie nach oben oder unten aus. Wer durchhält - und noch wenigstens ein Schild besitzt, wird mit einem computerischen „Juchuuuu" belohnt, das gleichermaßen anzeigt: „Jetzt auf den Schacht halten und feuern!" Kurz vor Erreichen desselben drücke man ab - der Todestern explodiert (gleich mehrmals). Und dann geht es weiter - mit „Wave 2" (praktisch wieder von vorn). In jeder neuen „Wave" gibt's zunächst Bonuspunkte, die sich aus 1000 Mal der Anzahl der verbliebenen Schilde ergeben ...

Zum guten Schluß: STAR WARS (ST) entpuppte sich als ein flottes Ballerspielchen, das besonders durch seine einfache Spielweise, Begleitkommentare und extrem hohe Schnelligkeit zu überzeugen wußte. Das Game läuft „rund", ist eine Bereicherung für den Shoot 'em up-Sammelband. Der „Original-Sound" aus „Der Krieg der Sterne" kommt gut rüber. „Hitverdächtig" ist es im ganzen aber nun doch nicht. Dafür ist es von der Spielidee her zu durchsichtig, zu simpel. Der „inoffizielle" Vorgänger von REALTIME SOFTWARE *3D Starstrike* konnte mich da schon eher überzeugen. Dennoch: STAR WARS wird sicher seine Freunde finden; genau so, wie es sicherlich auch Kritiker geben wird. Letztere werden sich mit Bestimmtheit im Kreise der 64er-Usergruppe zuhauf finden, denn diese Version ist einfach furchbar. Wie im Film, so wird es auch „softmäßig" eine Trilogie geben: EMPIRRE STRIKES BACK und RETURN OF THE JEDI sollen folgen. So, nun will ich mal bewerten!

Manfred Kleimann

(Atari ST)	
Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	8

SCORE 8,990 33 · 6 SHIELD · 1 WAVE · USE THE FORCE · SHOOT FIREBALLS

SCORE 6,924 · 7 SHIELD · 1 WAVE

Es rummst mal wieder!

Programm: Insanity Fight, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Microdeal, St. Austell, England.
Es ist zwar schön, daß die Software-Welle für den Amiga allmählich in Gang kommt, aber müssen es denn immer Ballerspiele sein? Ich selbst bin zwar ein „Baller-Fan", aber die dauernden Wiederholungen gehen mir auch auf den Geist (welcher Geist?). Nun aber mal ernsthaft. Die Firma **MICRODEAL** ist in letzter Zeit durch Veröffentlichungen für den Amiga aufgefallen. Ihr jüngstes Produkt trägt den Namen **INSANITY FIGHT,** was auf Deutsch etwa „Irrsinns-Kampf" (nein, nicht Krampf!) heißt. Bei diesem Programm handelt es sich um ein Ballerspiel mit scrollendem Hintergrund. Im Gegensatz zu anderen Neuveröffentlichungen der letzten Zeit, wie *Vader* oder *Galaxy Fight*, spielt bei Insanity Fight der Hintergrund eine Rolle und ist außerdem sehr groß. Mit „groß" meine ich, daß sich der Hintergrund nicht nach ein paar Sekunden wiederholt, sondern, daß er eine Landschaft bildet.
Das Spielthema dürfte damit schon klar sein: Raumschiff fliegt über Landschaft, Gegner fliegen über Landschaft, Trümmer fliegen über Landschaft, Landschaft mit Hindernissen, Spieler schießt diese ab usw. usw. ... Bis zu diesem Punkt ist alles normal. Aber, bei INSANITY FIGHT gibt es einige Besonderheiten: Da wären zunächst „Sachen", die in der Landschaft eingebaut sind und verschiedene Bedeutungen haben. Da gibt es Felder, die, überfliegt man sie, die Geschwindigkeit des Schiffes für kurze Zeit beträchtlich erhöhen. Außerdem gibt es Felder, die die Schußgeschwindigkeit oder die Anzahl der Schüsse verändern. Energie kann gefunden werden und noch einiges mehr. Die Geschwindigkeit des Scrollings ist variabel und kann sehr hohe Werte annehmen. Da der Spieler die Scrollgeschwindigkeit selbst steuern kann, ist dies als aufwertend für das Spielgeschehen zu betrachten. Das Raumschiff des Spielers kann leider nur von links nach rechts und umgekehrt bewegt werden. Die Gegner, die leider nur in drei Farben dargestellt werden, bewegen sich auf festen Flugbahnen, die noch dazu immer in der gleichen Reihenfolge auftreten. Dies führt schon nach kurzer Spieldauer zu einem Gewöhnungseffekt, der die Motivation mindert. Sehr gut gelungen sind die Titeleffekte. Da ist zum Beispiel ein Astronaut, der zu Beginn des Spiels auf dem Bildschirm erscheint, ganz deutlich spricht „Get Ready, Starfighter", mit dem rechten Auge blinzelt, dann das Visier des Helmes runterläßt und schließlich „Starfighter, ready?" fragt.
Diese ganze Szene ist sehr gut dargestellt. Aber schon zu Beginn der Ladezeit ist ein Bild mit scrollendem Sternenhintergrund zu sehen. Zusätzlich kommt noch ein filmähnlicher Vorspann, welchen man sich wahlweise in Deutsch oder Englisch ansehen kann. Das Spiel selbst glänzt nur durch die hohe Geschwindigkeit und den guten Sound. Würden die Flugbahnen der Angriffswellen zufällig ausgewählt, dann hätte dies die Motivationsnote gesteigert, so aber, na ja. Kommen wir zum Schluß (na endlich! Wird Zeit das dieser Test zuende ist, oder?).
INSANITY FIGHT ist ein Ballerspiel, das über einige Glanzpunkte verfügt, die Zahl der Mankos ist aber mindestens genauso hoch. Das fängt schon bei den etwas merkwürdig aussehenden Angreifern an und endet bei den Wiederholungen der Flugbahnen. Fans von Ballerspielen können das Programm mit ruhigem Gewissen kaufen, diejenigen aber, die nur gelegentlich im Weltraum „rumtoben", werden vielleicht etwas enttäuscht sein.

Ottfried Schmidt

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	5

Der Überschall-Rausch

Programm: Mach 3, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Loriciels, Frankreich.
Die Franzosen, die Franzosen... Was sind das für Grafik-Meister! Die Spielgestaltung hängt meistens hinter der vorzüglichen Grafik hinterher. Dieses Faktum bestätigt auch der neue Renner von **LORICIELS,** der überschallrauschmäßig **MACH 3** genannt wurde. Schon kurz nach dem Einschieben der ST-LP erlebte ich einige Augen- und Ohrenschmäuse, die ich hier kurz zu schildern gedenke: Man nehme Disk 1 und genieße ihre Daten! Das Erste, was mir entgegenscheint, ist eine Frau! Leicht bekleidet, etwas mehr sexy als die Loreley, aber in der gleichen Pose. Dazu: ein mehrstimmiger Disco-Sound, digitalisiert, klasse gemacht. Schnell über zur zweiten Seite, damit ich sehe, wie's weitergeht! Noch ein paar Sekündchen, und ich befinde mich mitten im Kampfgetümmel - ohne Vorwarnung. Hier sehe ich meinen „Flügelflitzer" - einen rochenähnlichen Raumgleiter. Eingebettet ist er in eine rasend schnell scrollende Landschaft, in die er hineinfliegt. Etwas hemmend wirkt da der Himmel auf mich: das Firmament bleibt einfach stehen, so eine Frechheit! Schön blau zwar, aber es bewegt sich nichts.
Zum Spiel: Beschleunigen können Sie, wenn Sie den Stick nach vorn würgen. Rechts und links entsprechen den Richtungen. Feuer spricht für sich selbst. So geht man nun in einen Fight gegen einen Feind, der seine Raumschiffe ständig verändert. Zunächst sind es kleine blaue Geräte, dann werden sie größer und angriffslustiger. Teilweise stürzen sich diese kamikazeartig auf den Spieler. Da sind auch einige wie nach Hürden aussehende vermeindliche Gefahrenmomente, die sich aber als ganz sinnvoll erweisen, wenn man unter denen hindurchfliegt...
Den High Score kann man in einer netten „animierten" Anzeige am Kopf mit nem Kopf ablesen. Je weiter Sie kommen, um so höher ist Ihre Punktzahl. Ein sprechender Kopf, wie erwähnt, versucht, Sie während der Aktionen zu unterhalten.
Wer nun lange genug aushält, wird einiges an excellenten Bildern sehen. Die Angreifer werden bald zu wilden, wütenden Bestien oder zu Strafen des Himmels (Feuerbälle). Das allein ist schon aufsehenerregend! Bleibt festzustellen, daß sich die Spielinhalte und -ideen stets wiederholen. Die Grafiken dagegen werden allerdings immer besser, nuancenreicher. MACH 3 ist ein gutes Beispiel dafür. Wer noch nichts Gleichwertiges hat, sollte beim LORICIELS-Produkt zugreifen! *Manfred Kleimann*

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Langweilig

Programm: Trauma, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Ere Informatique.
Wer sich dieses Spiel zulegt, hat wieder einmal die Aufgabe, in seinem Raumschiff das Weltall von wilden Barbaren zu befreien. Hier wollen sie das ganze Sonnensystem zerstören. Der Spieler soll auf dem feindlichen Planeten alles zerstören, um die große Katastrophe zu verhindern. Auf dem Planeten wird natürlich scharf geschossen. Es gibt vier Level, deren Schwierigkeitsgrad steigt. Durch den ersten schießt man sich mit Leichtigkeit voran. Wenn man beim Schwarzen Loch angelangt ist, geht man hinein (d.h. mit Joystick oder Maus daraufgehen), und schwupp, ist man im nächsthöheren Level. Je höher der level, desto mehr Hindernisse bauen sich vor meinem Raumschiff auf. Auch die Schießwütigkeit der Bösewichte in ihrer Felsenlandschaft kennt keine Grenzen. Im Gegensatz zu vielen anderen Ballerspielen läßt sich dieses Spiel aber ohne große Hektik bewältigen. So steht auch in der Beschreibung auf dem Cover: „Nur Mut, der Sieg ist nur eine halbe Stunde und 150 Bilder entfernt." Länger hält sich an **TRAUMA** sicherlich niemand auf. Obwohl TRAUMA ein Nachfolger von ALTAIRE (ebenfalls von **ERE INFORMATIQUE**) ist, werden Hoffnungen auf eine verbesserte Version enttäuscht. Die farbliche Gestaltung der Grafik hingegen ist recht angenehm, und die Musik von Ulrich ist überhaupt das Schönste an diesem Game. Der Preis von ca. 60 DM ist damit allein aber noch lange nicht gerechtfertigt. *Astrid Ruuben*

Grafik:	8
Sound:	9
Spielablauf:	4
Motivation:	4
Preis/Leistung:	4

... down in the Tube Station at Midnight

Programm: Werewolves of London, **System:** Schneider (angeschaut), C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass); ca. 42 Mark (C-64-Disc) und etwa 47 Mark (Schneider-Disc), **Hersteller:** Viz Design, London, England.
Ein neues Label (von ARIOLASOFT) beglückt uns mit dem Premieren-Spiel **WEREWOLVES OF LONDON**. Entgegen dem Film handelt es sich nicht um ein amerikanisches Monster, das London unsicher macht. Hier dürfte es sich um einen eingefleischten britischen Werwolf handeln, denn der kennt sich verdammt gut in der englischen Metropole aus. **VIZ DESIGN** heißt der neue Software-Lieferant, der sich die Story um den mondsüchtigen Burschen ausgedacht hat.
Auf meinem Schreibtisch lag das Schneider-Monster, dessen Abenteuern ich mit Spannung entgegensah. Also, rein in die Kiste! Während mein Schneider die Ware aufsog, wagte ich einen Blick in den Beipackzettel: Die Story: Der Held der Geschichte hat sich offenbar mit einem Familien-Clan (nicht aus Denver!) angelegt. Muß wohl so gewesen sein, sonst hätten diese nicht einen furchtbaren Fluch in Richtung Helden losgelassen. Eben solcher bewirkt eine unheimliche Verwandlung in ein mörderisches Wesen. Dieser neue Typ „Teen Wolf" sinnt nun auf Rache. Er beschließt, die bitterböse Familie durch ganz London zu hetzen und ihnen den Garaus zu machen. Wenn man so will, eine grausige Hintergrund-Story. Doch: Die „Realität" des Games ist äußerst lustig! Wie jeder „gute" Londoner streifen Sie nun durch den Hyde Park, überqueren die Totenham Court Road und begeben sich in die Schächte der Underground. Hier können Sie den alten Jam-Hit „Down in the Tube Station at Midnight" summen. Doch: Spaß beiseite! Ihre Aufgabe besteht darin, als vom Vollmondlicht Beeinflußter durch ganz London zu rennen, um alle acht Mitglieder der Sloanes zu töten. Dieses Unterfangen ist allerdings nur nachts möglich. Wenn Sie in die unmittelbare Nähe eines Clan-Mitgliedes kommen, leuchtet in der Fußzeile ein rotes Kreuz auf. Jetzt stürze man sich auf das Opfer, drücke Feuerknopf und esse es auf. Wenn man alle acht Leute in sich hineingemampft hat, hat der Fluch keinerlei Wirkung mehr. Sie sind erlöst (zumindest bis zum nächsten Spielversuch!).
Natürlich werden Ihnen bei Ihrer Vendetta Steine in den Weg gelegt. Um präzise zu sein: Die Polizei macht Jagd auf Sie. Gehen Sie den Blauröcken aus dem Weg! Denn diese mißbilligen Ihre Tötungsaktivitäten und versuchen, den Werwolf mit silbernen (?) Kugeln niederzustrecken. Mit anderen Worten: Die ballern auf alles Haarige. Ganz gleich, ob Sie den Kugeln der Ordnungshüter zum Opfer fallen, vom Dach fallen oder auf die stromführenden Schienen im U-Bahn-Schacht geschubst werden, das Spiel ist dann für Sie vorüber. Zur Ruhe kommt der Werwolf im wahrsten Sinne der Bedeutung, wenn der neue Tag anbricht (rechts unten in Form der Symbole Sonne und Wolke zu erkennen). Jetzt ist er wieder normal und geht seinen alltäglichen Pflichten nach. Und wenn's dann wieder düster wird, verwandeln sich seine Hände in Klauen; sein Gesicht in das eines wilden Köters.
Was soll man sonst noch über WEREWOLVES OF LONDON sagen? Esw ist ein Game, das man in die Schublade der Action-Adventure stecken kann. Bei Tageslicht darf sich der Wolf keineswegs ausruhen: Er irrt in der City herum, um für seine Mission nützliche Gegenstände zu sammeln, die ihm bei seinen Tötungsdelikten helfen, z.B. Brecheisen (um Kanaldeckel zur „Unterwelt" zu öffen) oder Blitzlichter (um die unterirdischen Tunnel auszuleuchten). Das Game besitzt so an die 100 Bilder. Die Grafiken sind leider etwas simpel (der Schneider ist bisweilen schon besser „ausgenutzt" worden). Manchmal werden Sie auch von der Grünen Minna direkt in den Knast befördert. Können Sie sich vorstellen, wie nervenaufreibend eine Nacht - als Werwolf - dort sein kann? Abschließend muß ich feststellen, daß es sich bei WEREWOLVES IN LONDON um ein mittelmäßiges Gamelein handelt, das sich durch eine grausige Story und ebensolche Grafiken „auszeichnet". Fairerweise muß ich aber anmerken: das Game Play ist gar nicht so übel. Ein klarer Fall von Otto-Normal-Computer-Kost! Nicht mehr und nicht weniger. *Manfred Kleimann*

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	7

Totale Hektik

Programm: Phoenix, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Ere Informatique, Frankreich.

Für alle müden Geister hat **ERE INFORMATIQUE** ein Programm auf Lager, das garantiert den Schweiß aus den Poren treibt, einen Adrenalinstoß nach dem anderen auslöst und aus ganz normalen Computerspielern nervliche Wracks macht. Bei diesem Programm handelt es sich um **PHOENIX,** ein ST-Ballerspiel, das nicht nur grafisch vom Hocker reißt. Man spielt es nämlich am besten, indem man vor dem Computer kniet, das ist erst das richtige Feeling!

Die ganze Story ist weniger wichtig (Raum-Straßen müssen von Hindernissen befreit werden). Schon wenn man auf die Grafiken auf der Rückseite der Verpackung schaut, wird man neugierig. Aus einem hervorragend gestalteten Cockpit sieht man den „Raum" vor sich, mit den entsprechenden „Wegen" sowie den dreidimensional dargestellten Umrißfiguren, die die Hindernisse darstellen. Gleich vorweg ein Tip zum Einladen: Das Programm beinhaltet eine französische, eine englische und eine deutsche Version. Will man letztere anwählen, nicht(!!!) auf die deutsche Flagge fahren, sondern „D" eingeben (sonst ist das Game nicht zu starten). Die englische Version läuft aber ohne Probleme durch Anwahl der Flagge. Sehr gut ist außerdem, daß die Anleitung ebenfalls in allen drei Sprachen verfügbar ist, weniger gut dagegen, daß sie so lükkenhaft ist, daß man zunächst einmal gar nicht weiß, was man genau tun muß. Nach ein bißchen Rumprobieren wird der Fall dann aber klar.

Wenn man mit dem Raumschiff startet, bewegen sich verschiedene Rechtecke auf das Cockpit zu. Man muß nun ständig über eines dieser Rechtecke fliegen, d.h., wenn die „Bahn" irgendwo aufhört, muß man blitzschnell auf eine danebenliegende ausweichen. Das hört sich sehr einfach an, ist es aber nicht, weil die „Rechtecke" verdammt schnell auf den Spieler zukommen. Außerdem gibt's da noch ein paar Probleme. Einige Rechtecke sind nämlich farbig, wobei die roten überflogen werden sollten (füllen Energie auf), die hellblauen sollte man meiden (entziehen Energie), und die lila gefärbten zerstören das Raumschiff. Außerdem gibt's noch ein paar Nettigkeiten, wie z.B. schwarze Löcher, die aus Antimaterie bestehen und alles anziehen, was ihnen in den Weg kommt, grüne Felder, blinkende Felder u.u.u.

Was natürlich nicht fehlen darf, ist ein bißchen Ballerei. Die kommt zum Zuge, wenn man auf eine Laserstation trifft, die den Weg versperrt. Dann heißt es: Feuer frei. Die Steuerung des Games ist auch dementsprechend einfach: Joystick links/rechts und Feuerknopf oder die Tasten „X", „C" und „Leertaste" sind alles, was der geneigte User benötigt.

Kommen wir zu den einzelnen Bestandteilen: Die Grafik ist Hypersahne, der Sound so gut wie nicht vorhanden (lediglich ein paar Geräusche beim Überfliegen bestimmter Felder sowie beim Ballern). Der Spielablauf ist total einfach und total nervig (positiv gemeint). Da kocht das Blut, da werden die Augen viereckig! Die Motivation ist entsprechend hoch. Fazit: Das Game für Hektiker und solche, die es werden wollen. Get it!

Martina Strack

Grafik	11
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	8

Ein Alien unterwegs

Programm: I, Alien, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** CRL, England.

CRL erfreut die C-64-User ja des öfteren mit mittelmäßigen Spielen. Selten sind die Games der letzten Zeit so gut wie **I,ALIEN.** Die Story tut hier weniger zur Sache. Tatsache ist, daß Sie den Part eines süßen kleinen, aber durchaus nicht ungefährlichen Aliens übernehmen, der durch die Flure seiner im Erdinnern befindlichen Station rennen muß, um eine Bombe zu entschärfen. Dabei begegnen ihm eine Menge mutierte Kollegen, die abgeschossen werden müssen, damit sich little Alien seinen Weg durch die Korridore bahnen kann.

Was bei diesem Game zu schaffen macht, sind nicht unbedingt die „Mutanten" und Roboter, die beseitigt werden müssen, obwohl manche von ihnen recht unangenehme Effekte hinterlassen. So kann unser Alien nach Abschuß bestimmter Figuren „umgepolt" werden, d.h., die rechts-links-Steuerung wird vertauscht. Eine Berührung mit der „weißen Ente" läßt ihn einen Moment „einfrieren" und so weiter.

Vor allem die begrenzte Zeit ist ein nicht zu unterschätzender Streßfaktor, denn wenn der Countdown für die Bombe auf 0 steht, ist Sense (sprich: Game over).

So dauert es z.B. erstmal eine gewisse Zeit, bis man zum ersten Teleporter gekommen ist. Mit Joystick zurück bzw. vor kann man in den nächsten Korridor darunter bzw. darüber kommen. Ein Plan kann hier sehr nützlich sein, um sich nicht in den vielen Gängen zu verlaufen. Schließlich muß man nach Entschärfung der Bombe auch noch das Raumschiff finden, mit dem man vom Planeten verschwinden will.

Grafik und Sound sind sehr ansehnlich. Besonders hübsch wirkt es, wenn sich Alien kopfüber in den Teleporter stürzt, um dann auf einer anderen Ebene wieder aus diesem herauszuschlüpfen. Die Figuren sind sehr schön groß, das Game insgesamt sehr spielbar.

Fazit: Gutes Game, das sich wohltuend aus der Masse heraushebt.

str

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	8

DIE LEGENDE LEBT WEITER

GAUNTLET II

Hier ist sie endlich -- die Fortsetzung des Phänomenalen Hits unter den Computerspielen! Komplett überarbeitet, noch wilder und aufregender und vollgepackt mit vielen neuen Features ist es ein völlig neues Spiel geworden. Erlebt die Abenteuer Eures Lieblingshelden in über 100 verschiedenen Levels voll pulsierender Action, in die Ihr Euch jederzeit einschalten könnt.

Findet die versteckten Gegenstände in dem geheimen Zimmer, steht Auge in Auge mit dem furchtbaren Drachen und hütet Euch vor dem Bann des schrecklichen »IT«.

Paralyse-Felder, Säurepfützen, Kraftfelder und bewegliche Ausgänge werden Euch allerdings ständig das Leben noch zusätzlich schwer machen.

Aber da gibt es ja noch die mysteriösen Amulette die -- wenn es Euch gelingt, sie zu bekommen -- Eure Kraft wachsen lassen, um die Monster abzuwehren. Euch die Fähigkeit verleihen, durch Wände zu gehen oder Eure Kraft erhöhen.

Manche Wände der Irrgärten lassen sich verschieben -- ein weiterer Pluspunkt für Euch.

GAUNTLET II ist nicht einfach eine weitere Episode dieses fesselnden Kreuzzuges -- es ist eine völlig neue Erfahrung eines voll Action gepackten Adventures.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2 Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. GOLD All American Software

ATARI® GAMES

Screenshots von der Atari ST-Version

Spectrum 48/128K
Commodore 64/128
Atari ST
Schneider

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Rebellen der Großstadt

Programm: Mean Streak, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass) & etwa 45 Mark (Disc), **Hersteller:** Mirrorsoft, London, England.

„Wir wollen unsere alten Straßen wiederhaben!“ So schallt es aus einem Beton-Wald des 23. Jahrhundert heraus. Stellen wir uns doch einmal eine futuristische Großstadt vor, in der der Individualverkehr durch eine „Einheitsstraße“ geregelt wird. Ziemlich langweilig! So denken auch einige Nonkonformisten, die gegen das bestehende System rebellieren. Diese Jungs nämlich schwören auf ihren Individualismaus, wollen mit ihrem Motorrad nach Herzenslust heizen. So in etwa (oder auch etwas anders) wird uns das neues **MIRRORSOFT**-Produkt **MEANSTRIKE** verkauft. Die Elemente des Programms: Action und Geschicklichkeit...

Neulich kam Otti, unser Baller-Spezialist, bei mir vorbeigescrollt, um mich auf das schnelle Action-Game aufmerksam zu machen. Ich schwang mich also sogleich auf die Maschine und kämpfte so vor mich hin, allein gegen den Computer. „Der Computer“, das sind im Mean-Strike-Fall zwei feindliche, schwarz bis durchsichtig dargestellte Motorräder samt Fahrer. Diese versuchen, mich aus der vorgegeben Bahn zu bringen, Öllachen zu produzieren oder mich abzudrängen. Ich meinerseits habe natürlich dieselben Mittel zur Verfügung. Mehr noch - ich kann, wenn ich mich geschickt zurückfallen lasse, den Jungs auch Zunder geben („Zunder“ = Raketen oder Schüsse abfeuern).

Der Weg zum nächsten Level ist dornenreich, und das im wahrsten Sinne der Bedeutung: Überall auf der ehemaligen Autobahn befinden sich scharfkantige Splitterteilchen, denen ich ausweichen muß. Ebenso den Rissen im Asphalt. Hie und da erkenne ich ein paar Rampen, die ich aus purer Neugier befahre. Außerdem stelle ich fest, daß das „untaktische“ Strollen die Gegner ganz schön verwirrt. Ich bin nicht mehr auszurechnen. Dennoch: Die Burschen, vom 64er gesteuert, stellen und schießen sich immer wieder auf mich ein, bis es dann halt passiert ist. Ich löse mich in Benzin auf.

Beim achten Versuch nehme ich Ottfried mit auf die Reise (dazu die Zwei-Player-Option aus dem Auswahl-Menü wählen! Sie erhalten dann den zweiten Spieler. Nein, nicht Otti. Den nicht!). Schon nach ein paar Minuten wird uns klar, daß wir uns beide zusätzlich erheblich behindern. Otti erkannte dies einige Sekunden früher als ich - er drängt mich kurzerhand aus der Fahrbahn...

Jetzt kommt Ottis Stunde des Triumphes: Er schafft es tatsächlich, die nächste Runde zu erreichen. Mit Wohlgefühl stellt er fest, daß man einige nützliche Dinge von der Straße aufsammeln kann: Öl, Extra-Sprit und Raketen. So nach und nach wird klar, daß man ohne den richtigen Dreh und planmäßigem Vorgehen keinen Blumentopf gewinnen kann. Wichtig: Man sollte die Kontrollanzeige seines Bike-Cockpits nicht aus den Augen lassen! Hier erfährt man alles, was ein Fighter braucht: verbleibende Anzahl der Raketen, Rest-Sprit, Ölanzeige (wichtig, denn man muß ab und zu selbiges lassen, um die feindlichen Fahrer ins Schleudern kommen zu lassen!), verbleibende Zeit oder Zustandsbericht der Mühle. Auf einem kleinen Radarschirm wird gezeigt, wer sich in den kommenden Sekunden auf einen zubewegt ... und Vorsicht vor den urplötzlich auftauchenden Mauern!

Drei Anmerkungen: Grafik, Gameplay und Animation sind nur durchschnittlich, der Sound hingegen überragend. „Übung macht den Meister!“ Dieser Schlachtruf paßt zu MEAN STRIKE wie kaum ein anderer. Und: MIRRORSOFT setzt für denjenigen, der die fünf haarigen Level geschafft hat, einen Preis aus: ein rasantes Gefährt im Wert von umgerechnet 1200 Mark. Dann fahrt mal los!

Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Tödliche Bedrohung

Programm: Captain America, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Schneider, Atari ST, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass), ca. 45 Mark (Disc) & etwa 60 Mark (Atari ST), **Hersteller:** Go!, Birmingham, England.

Eine äußerst schwache „Neuauflage“ der Kreuzung zwischen einem *Impossible Mission* und dem *Short Circuit* will uns in diesen Tagen der U.S. Gold-Ableger **GO!** verkaufen. **CAPTAIN AMERICA** heißt das Abenteuer eines weiteren Comic-Helden mit gleichem Namen. Der Held macht sich im Stile eines *Dynamite Dan* auf die Suche nach einem gewissen Dr. Megalomann („Dr. Größenwahn“), der von den Toten auferstanden dem Präsidenten der Vereinigten Staaten ein Ultimatum stellt: Wenn dieser nicht bis Mitternacht die Macht im Staate dem Verrückten überträgt, wird Megalomann eine Rakete mit tödlichen Viren auf das Gebiet der USA abfeuern. Captain America will dies unter Einsatz seines Lebens verhindern. Zu diesem Zweck begibt sich der Held in die unterirdische Befestigungsanlage des Irren. Hier muß er die Rakete finden, sie entschärfen und den Virus unschädlich machen. Jene Rakete befindet sich im tiefsten Schacht der Festung, einige Meter unter Meereshöhe. Die präzise Angabe ist aber nicht vonnöten. Sie werden es sowieso schwer haben, dorthin zu gelangen. Auf dem Weg zum Ziel werden sich Ihnen etliche Räume auftun, die alle eine geheimnisvolle Energie abgeben, die wiederum die Schutzschilder des Captain's schwächen. Aufpassen, denn: je tiefer man hinabsteigt, um so höher wird die Penetration auf America's Gesundheit. Der Captain ist aber nicht hilflos - nein! Er hat seine Ballereinheiten schon dabei. Damit wirbelt er kräftig rum, schaltet Stromkreise aus. Wie in *Impossible* muß man in diesem Game einen Fahrzeugschacht benutzen, um ans Ziel zu gelangen. Es gilt also, ins untere Ende des Labyrinthes hinabzusteigen, die Räume genaustens zu untersuchen und möglichst rasch das Ding mit den Viren auszumachen - danach sofort zerstören... Die Grafiken sind ordentlich; der Sound und die diversen Effekte kommen gut über den Speaker. Doch: eine echte Spielfreude kommt nicht auf. Dazu ist der Inhalt einfach zu dürftig. Etwas unpräzise ist auch die Steuerung. Ein Gefühl beherrscht die Szene: Alles ist etwas „schwammig“, alt, wenn nicht gar veraltet. Mag sein, daß man sich für den US-Helden erwärmen kann. Ich konnte es jedenfalls nicht!

Robert Fripp

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

WANTED!

1 ODER 2 SPIELER

Greenhorns for

WESTERN GAMES

Armdrücken

Tanzen

Priemspucken

Bierschiessen

Kuhmelken

Wettessen

Atari ST

Schneider CPC

ATARI / AMIGA
C 64 / SCHNEIDER CPC

Wer wissen will, was wir außer WESTERN GAMES noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Prospekte zu.

Name

Straße

PLZ Ort

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

MAGIC BYTES

Aus einer Maus einen Elefanten machen

Programm: Basil, The Great Mouse Detective, **System:** C-64/128, Spectrum, Schneider, Atari-8bit, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Birmingham, England.

Jedesmal, wenn ein neues Spiel angeboten wird, dessen Namen man aus irgendeinem Fernseh- oder Kinofilm kennt, sollte man sich auf eine kalte Dusche vorbereiten. Flops wie *Highlander, Knight Rider* und *Big Trouble in Little China* dürften wohl noch jedem in Erinnerung sein. Nun reiht sich ein neues Spiel in diese lange Reihe ein („Halb-Flop"!!!): **BASIL, THE GREAT MOUSE DETECTIVE** von **GREMLIN GRAPHICS.** Den Kinofilm zu diesem Spiel habe ich nicht gesehen, daher bezieht sich meine Wertung nur auf das Spielgeschehen, und das ist in diesem Fall sehr dürftig!

Die Story ist (wie immer bei solchen Spielen) nach Schema X gestrickt: Ein böser Bube namens Professor Ratigan hat ihren Freund Dr. Dawson gekidnapped und droht nun mit garstigen Dingen bei Nichterfüllung seiner Bedingungen. Damit dürfte die Aufgabe wohl klar sein: Finden Sie den Gauner, und befreien Sie Ihren Freund! Das Ganze beginnt recht ordentlich, das Titelbild ist ganz gut, und während des Nachladens ertönt sogar Musik. Doch jetzt beginnt ein großes Heulen und Zähneklappern...das Spiel beginnt!

Zu Anfang befindet man sich vor einer Haustür, die man (logischerweise) aus der Mäuseperspektive sieht. Die eigene Winzigkeit wird einem später noch ganz schön zu schaffen machen, so entwickeln sich z.B. einfache Türschwellen zu fast unüberwindlichen Hindernissen. Aber zurück zum Anfang! Ich springe durch den Briefschlitz ins Haus, wo mir als erstes die (relativ) gute Grafik ins Auge fällt. Sie ist zwar im üblichen Plattformspielchenstil gezeichnet, weist aber einige gute Details (Schmutzhäufchen, Flaschen o.ä.) auf. Auch bei den Sprites hat man sich offensichtlich Mühe gegeben, die Mäuse laufen originalgetreu in Trenchcoat und Schuhen herum; auch die Animation kann gefallen. Doch jetzt kommt das große Aber: Der Sound! Die Effekte sind zum Weglaufen, und sonst tut sich auch nicht viel. Wäre die einigermaßen ansprechende Titelmelodie nicht gewesen, der Sound hätte mit der Note 2 bewertet werden müssen!

Einmal im Haus angekommen werde ich sofort von zwei Schergen Ratigan's angegriffen. Als der erste mich berührt, verliere ich etwa die Hälfte meiner Energie. Dann kommt der zweite, und ich darf von vorne anfangen. In der Anleitung steht, ich soll Beweisstücke gegen den Prof finden, aber wie komme ich an diese heran?? Also trete ich wieder durch den Briefschlitz ein, setze diesmal mit einem gewagten Sprung über den ersten Gegner hinweg und lande direkt auf dem zweiten, der meine Energie prompt wieder halbiert. Da sehe ich auf einem Stapel Fässer (so etwas steht ja bei den meisten Leuten hinter dem Briefkasten!) einen Blumenstock im Miniformat. Als ich diesen untersuche, finde ich eine Mausefalle, die ich natürlich sofort einstecke. Als ich versuche, die Mausefalle, so wie es in der Anleitung steht, gegen eine der 'Feindratten' einzusetzen, rammt mich diese, und ich bin wieder über den Jordan. Dritter Versuch: Alles wie bisher, diesmal finde ich jedoch ein Stück Käse, das laut Anleitung meine Energie wieder auf Vordermann bringen soll. Doch bevor ich es erreicht habe, werde ich von einer grünen(!) Ratte angerempelt. Ergebnis: Exitus. Vierter Versuch (Stöhn): Ich komme bis in Raum 5, kann mich aber plötzlich in diesem weder vorwärts noch rückwärts noch sonstwohin bewegen. Weder Feuerknopf noch Tastatur sprechen an. Also Reset und...fünfter Versuch (der letzte): Ich gehe in einen Raum und begebe mich dort etwa in die Mitte. Als ich ein, zwei Pixel nach rechts gehe, sehe ich plötzlich, wie Basil rückwärts aus dem Briefschlitz fällt. Alle Versuche, wieder in das Haus zurückzukommen, scheitern. Als ich nach links gehe, um dort zu schauen, kommen zwei Ratten auf mich zu (na, was kommt jetzt wohl???) und befördern mich in die ewigen Jagdgründe. Ich bin vor lauter Wut über dieses 'Spiel' noch nicht von dort zurückgekehrt.

Zum Schluß noch ein paar Worte über die 'ausgezeichnete' Benutzerführung des Programms: Das Legen von Mausefallen ist ein Tiefpunkt der Softwaregeschichte (die Tastaturabfrage ist so ungenau, daß er Fallen legt, wenn er gar nicht soll und umgekehrt). Wenn man z.B. einmal eine Leiter betreten will, so muß man minutenlang mit dem Joystick wackeln, damit er wieder ebene Erde berührt. Auf manchen Plattformen kann man sogar dann noch weitergehen, wenn man keinen Boden mehr unter den Füßen hat! Wenn man von einem Gegner berührt wird, sollte man ein wildes Stickgerüttel à la 'Daley-Thompson' beginnen. Man kommt nur dann von einer Plattform auf die andere, wenn man einen kleinen Anlauf hat. Viele der Plattformen sind aber gerade so breit wie das Maus-Sprite! Das Eingeben der Initialen in der Highscoretabelle ist mehr eine Art Geschicklichkeitstest. Joystick nach links=Cursor nach rechts, Joystick nach rechts=Cursor nach links, Joystick nach oben oder unten, und es passiert gar nichts!

Aus diesem Thema hätte man mehr machen können (dieser Satz steht so ziemlich hinter jedem Testbericht zu einem Filmspiel, aber er traf wohl selten so genau den Punkt)! Aus diesem Stoff hätte man ein zweites 'Murder on the Mississippi' oder eine Art 'Borrowed Time' machen können. Schade!

Axel Schröder

Grafik:	7
Sound:	5
Spielablauf:	3
Motivation:	4
Preis/Leistung:	4

Programm: Action Force, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, **Preis:** Ca. 30 DM (Kass.), **Hersteller:** Virgin Games.

Ballerfreunde aufgepaßt! Wer möchte mal so richtig ungezügelt und auch fast ungefährdet ballern? Für den ist **ACTION FORCE** aus dem Hause **VIRGIN GAMES** genau das Richtige. Natürlich sind Sie dabei mal wieder der Held bzw. eine ganze Gruppe von Helden. Die böse Cobra-Gang hat eine Insel überfallen und in der Evakuierungs-Hektik sind wichtige Unterlagen vergessen worden, die Sie nun herausholen sollen. Sie selbst steuern dabei einen schwerbewaffneten Hubschrauber und müssen ihre Kollegen, die mit einem kleinen Auto unterwegs sind (die sollen die Unterlagen holen), schützen. Das Auto wird von links nach rechts (Westen/Osten) automatisch über die Erdoberfläche bewegt, während Sie Ihren Freunden die Angreifer vom Hals halten müssen. Im Falle von ACTION FORCE heißt dies: Ballern, bis die Schwarte kracht! Die gegnerischen Hubschrauber können Ihnen dabei nichts anhaben. Alles easy! Lediglich vor den Flugzeugen sollte man sich in acht nehmen.

Programm: Omega One, **System:** Spectrum 48,128,+2, **Preis:** 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** u.A. Kaufhäuser.

Mit **OMEGA ONE** hat **MASTERTRONIC** endlich mal wieder die Gelegenheit von ihrem Ruf herunterzukommen, Billigspiele seien in allen Belangen „billig". Daß das nicht so ist, beweist eines ihrer neuesten Produkte, Omega One. Nicht nur, daß das Spiel preiswert ist, man hat sogar, selbst bei teuren Produkten keine Selbstverständlichket, an eine deutsche (!) Anleitung gedacht. Somit weiß der Spieler endlich mal wieder über das Spielgeschehen Bescheid. Sie sind Brad Stone, der unerschütterliche Weltraumheld, der den Omega One Raumkomplex zerstören muß. Dazu hat Stone 12 Stunden Zeit. Der Omega One Komplex besteht aus 10 Stationen, die alle durch Teleporter miteinander verbunden sind. Klarer Fall, daß dieser Komplex auch bewacht wird. Soviel zur Vorgeschichte.

Omega One ist zweifelsohne ein weiteres Labyrinthspiel, bei dem es wieder einmal gilt, viele Räume zu durchforsten und dort ein bißchen Action zu machen. Das Spielen wird dem Spieler jedoch sehr angenehm gemacht.

Der Spieler muß mit Brad durch viele Räume laufen, dort wichtige Gegenstände aufsammeln und an richtiger Stelle einsetzen. Einer der wichtigsten Ge-

Nicht ganz das Wahre

Eine Kollision mit diversen Aufabuten sowie dem linken und rechten „Rand“ der Spielszenerie wäre fatal. Hier ist also Vorsicht angebracht.
Eine der schwierigeren Unternehmungen ist es noch, dem kleinen Wagen den Weg zu ebnen, denn auf der Oberfläche befinden sich einige „Löcher“, die überbrückt werden müssen. Man muß den Hubschrauber dazu über einem solchen Brückenteil landen (befinden sich im Erdboden) und den Feuerknopf drücken. Das Teil wird dann in den Hubschrauber aufgenommen, der nun über einem „Loch“ plaziert werden muß. Wieder Feuerknopf drükken, und schon kann das Wägelchen passieren. Die Sache hat eigentlich nur zwei Haken. Erstens ist es ausgesprochen fraglich, ob das Wägelchen zu diesem Zeitpunkt noch existiert, zweitens gibt es z.B. für vier „Löcher“ nur zwei Brückenteile, und diese vier Löcher liegen verdammt nahe beieinander.
Da die Hubschrauber und sonstige Staffage schön groß dargestellt sind, könnte das Game trotz mäßiger Spielidee ganz ordentlich abschneiden. Leider sind da aber ein paar Kleinigkeiten, die den guten Gesamteindruck doch stark schmälern. Zunächst verschwinden der eigene wie auch feindliche Hubschrauber bis zu Hälfte „im Himmel“, wenn man den Hubschrauber bis zum „oberen Anschlag“ lenkt, ist er fast nicht mehr zu sehen. Das hätte man besser machen können!

Weiteres Manko: Die Highscorejagd wird hier zu einfach gemacht. Denn selbst wenn das kleine Auto schon zerstört ist, kann man noch munter weiterballern. Lediglich Munition und Sprit müssen ab und zu von der Basis geholt werden. Es mag Leute geben, denen diese ungerichtete und nur auf einen hohen Highscore abzielende Ballerei gefällt, auch wenn das Ziel des Levels nicht mehr erreichbar ist. Mein Fall ist das jedenfalls nicht.
Der Sound beschränkt sich im Spiel auf Schuß- und Explosionsgeräusche. Allein der Titelsound ist gut gelungen, eine eingängige Melodie, die zwar nichts Besonderes ist, aber auch nicht durch Dissonanzen auffällt. Die Grafik ist, abgesehen von den oben aufgeführten Mängeln, als Standard zu bezeichnen. Damit ist auch praktisch das ganze Game charakterisiert. Die Szenerie ist gut, die Mängel sind aber so offensichtlich, daß eine „gute“ Bewertung zu hoch gegriffen erscheint.

Deshalb als Fazit: Mittelmäßig mit abfallender Tendenz. Besser ausgeführt hätte das Ganze ein Hit werden können. Schade drum!

Martina Strack

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Tadelloses Programm

genstände ist dabei zweifelsohne die Pistole, mit der die angreifenden Roboter übern Haufen geschossen werden müssen. Einige Gegenstände können in einem kleinen Raum gegen andere, wichtigere eingetauscht werden. Um in die verschiedenen Räume zu gelangen, hat man den Raumkomplex auch mit Aufzügen versehen, die ein schnelleres Fortkommen ermöglichen. Mit Bomben (die natürlich erst gefunden werden müssen) kann Brad die Energie-Zentralen der Stationen zerstören. Alles in allem ist Omega One sehr komplex und nicht leicht zu überblicken. Zur Bewältigung der schweren Aufgabe stehen allerdings 9 Leben zur Verfügung.

Ebenso positiv fällt die außergewöhnlich gute Grafik auf, die den Spieler während des ganzen Spieles begleitet. Auch der Sound ist bei der Spectrum-Version akzeptabel, wenn nicht sogar sehr gut. Die Animation soll nur insoweit erwähnt werden, als sie auch sehr gut ist. Die Spielfigur bewegt sich mit einem sehr flüssigen, geschwungenen Gang. Die Grafik verdient insgesamt eine sehr gute Note. Überhaupt hinterläßt das Spiel einen sehr guten Gesamteindruck!
Zu Beginn des Spieles scrollt ein kleines Intro über den Bildschirm. Es zeigt, wer programmiert hat, was er dabei für Hilfsgeräte benutzt hat (unter anderem auch ein *Multiface One* sowie das *OCP Art Studio*). Eine Anleitung im Spiel erklärt dann noch einmal kurz das Spielgeschehen. So weit, so gut...gäbe es da nicht ein paar Merkwürdigkeiten in der Testversion: So war z.B. die Tastatur-Steuerung ganz anders, als in der Anleitung angegeben und einige andere Tasten hatten gar nicht die erhoffte Wirkung. Was soll's? Es geht auch so, und das sogar recht gut!
Wer noch ein gutes Spiel zu einem günstigen Preis sucht, sollte bei *Omega One* unbedingt zugreifen. Solche Grafik und so guten Sound bekommt man manchmal bei teureren Programmen noch nicht! Also, auf zum nächsten Software-Händler und das Spiel holen.

Peter Braun

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	10

Außer Atem

Programm: Phantom Club, **System:** Spectrum (getestet), Schneider, **Preis:** Spectrum ca. 24 DM, Schneider 27 DM (Kassette), 45 DM (Diskette), **Hersteller:** Imagine Software, Manchester, GB.
Derselbe Programmierer, der 1986 mit MOVIE einen Hit gelandet hat, scheint jetzt mit **PHANTOM CLUB** ebenfalls erfolgreich zu werden. Auch wenn es nicht ganz so gut ist, ein würdiger Nachfolger ist Phantom Club auf jeden Fall. Das Interessante an diesem Programm von **IMAGINE** ist die dreidimensionale Grafik.
Die Vorgeschichte: Vor vielen Jahren hat sich eine Bande von Superhelden gebildet, die über besondere, auch böse, Kräfte verfügen. Der Anführer Zarg wollte die bösen Kräfte bei den anderen Mitgliedern durchsetzen, stieß jedoch bei Plutus auf Widerstand. Er steht ganz allein gegen die anderen da, muß die Bande zerschlagen und Zarg zerstören.

Der Spieler versetzt sich in die Rolle des Zelator (niedrigster Level) und versucht den letzten, zehnten Level Ipsisimus zu erreichen damit er Zarg zerstören und den guten Ruf des Clubs wiederherstellen kann. In den Levels hat Zelator viele unterschiedliche Aufgaben: Er muß Puzzles lösen, Fallen überwinden u.v.m. Zudem muß er sich mit den alten Kumpels aus dem PHANTOM CLUB herumschlagen, die ihm immer wieder dicht auf den Fersen sind. Als Zelator haben sie natürlich auch Mittel der Verteidigung, z.B. das Brainstorm. Dahinter verbirgt sich eine psychishe Kraft, die, über den Feuerknopf aktiviert, dieselbe Wirkung wie Schüsse haben. Eine andere Art, sich zu wehren, ist der Gebrauch von Filmausschnitten. Das ist sowieso vorteilhafter, denn dafür gibt es Bonuspunkte. Das Ziel der jeweiligen Mission in den einzelnen Levels ist zunächst unbekannt und muß erst herausgefunden werden. Hilfreich sind auf jeden Fall die Filmausschnitte, die ausreichend Informationen geben. Man wird mit der Zeit richtig süchtig danach, die Lösungen für die einzelnen Aufgaben herauszufinden; das Game hält die Spieler also ganz schön in Atem. Zusätzlich sind in PHANTOM CLUB die bekannten Elemente von Action-Adventures eingebaut. Es gibt Extraleben (durch das Berühren von Sphären), Extrageschwindigkeit und sich drehende Sphären.
Zusammenfassend kann man sagen, daß PHANTOM CLUB ein spannendes und vielschichtiges Spiel mit einer ungewöhnlichen Grafik ist.

Astrid Ruuben.

Grafik:	9
Sound:	8
Spielablauf:	9
Motivation:	8
Preis/Leistung:	8

Trailbrazer – zum zweiten! Irre!!!

Programm: Cosmic Causeway – Trailblazer II, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** C-64/Schneider ca. 45 Mark (Disk), ca. 35 Mark (Kass.), Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England.

Nachdem der britische Programmierer Shaun Southern mit *Kikstart 2* eines seiner Programme vor einiger Zeit erfolgreich fortsetzte, hat sich der eifrige Engländer nun angeschickt, eine weitere Fortsetzung eines seiner Knüller, nämlich *Trailblazer* zu veröffentlichen. **COSMIC CAUSEWAY – TRAILBLAZER II**, das, wie auch der erste Teil, von **GREMLIN GRAPHICS** angeboten wird, ist, um es vorwegzunehmen, noch um einiges besser als sein Vorgänger.

Kurz zur Story: Ganz einfach. Man muß mit einem Ball in möglichst kurzer Zeit eine schachbrettartig gemusterte Rennstrecke hinter sich bringen. Damit das Ganze nicht so einfach ist, gibt es hierbei einige unterschiedlich gefärbte Felder, deren Berührung verschiedene, positive wie negative, Folgen hat. Das, zusammen mit einem Simultanmode für zwei Spieler, war es auch schon im Vorgängerprogramm. Nicht so bei TRAILBLAZER II! Der Zwei-Spieler-Mode ist hier leider zwangsweise, entfallen. Dafür gibt es aber eine Menge neuer Features, die alles andere als verachtenswert sind. Das fängt schon beim Bildschirmaufbau an. Das neue Game bietet eine riesige Schachbrettebene, die die gesamte Screenbreite ausfüllt und sich „um den Ball herum" bewegt, was man ja schon in *Lucasfilm's Ballblazer* bewundern konnte. Klar, daß die Rasterinterrupts des C-64 hierbei ein wenig flackern – der Rechner hat nebenbei einfach noch zuviel zu tun. Über so etwas sieht man aber gern hinweg, da man es während des Spiels vor lauter Hektik sowieso nicht bemerkt.

Die Farbfelder, über die man rollt, sind von *Trailblazer I* übernommen worden, somit hat man keine Schwierigkeiten, sich als „Aufsteiger" zurechtzufinden. Rast man aber dann los, ohne die Anleitung gelesen zu haben, wird man sich nach kurzer Zeit erst mal ein wenig wundern (was ist denn da eben für eine Kugel vorbeigehuscht?). Besagte Kugel war eine „Target"-Kugel, die zur Aktivierung von diversen Sonderfunktionen gedacht ist. Diese Funktionen können von großem Nutzen sein. Mit ihrer Hilfe kann man z.B. über Löcher in der Fahrbahn hinwegrollen, den Timer verlangsamen etc. Je nachdem, wieviele Kugeln (jede bringt ein bis drei „Credits") man aufgesammelt hat, desto bessere Funktionen kann man aktivieren.

Das ist aber noch lange nicht alles. Mit einem Mal ist die Strecke vor meinem Ball mit Aliens bevölkert, die ich aber glücklicherweise, falls nötig, mit einem Laser beseitigen kann, was allerdings bei auftretenden Wäldern (?!?) nicht funktioniert. Man kann sich sicher vorstellen, wie hier reagiert werden muß, um nicht im hohen Bogen von der Strecke zu fliegen. Hat man diesen Rennabschnitt überstanden, wartet das Programm aber schon mit der nächsten Spezialität auf: Mit einem Mal wird man überdacht (so to speak)! Man rast also zwischen zwei Fahrbahnen (Boden und Decke) entlang. Wenn man jetzt noch genug „Targets" aufgesammelt hat, kann man (wer errät es?) vom Boden auf die Decke überwechseln, um dort schneller voranzukommen. Das war's aber immer noch nicht! Wie ich so, reichlich gestresst, überdacht umherheize, taucht rasend schnell etwas Gelbes am Horizont auf, was sich im nächsten Sekundenbruchteil als eine Wand entpuppt, die nur eine kleine (einspurige) Tür (Anleitung!) hat. Und sogar diese Tür hat es in sich, denn es gibt drei Typen von Türen. Erstens Türen, die abwechselnd auf- und zugehen, zweitens Türen, die sich bei Annäherung öffnen, und drittens solche, die sich bei Annäherung langsam schließen.

Am Ende jeder der sechs Sektionen, in die die 24 Rennstrekken lange Gesamtstrecke aufgeteilt ist, muß man dann nur noch einen Drachen (naja, sah eher aus wie eine Raupe) bal-

lernderweise in die ewigen Monsterjagdgründe befördern, um erst mal einen saftigen Bonus zu bekommen, bevor man auf die nächste Sektion losgelassen wird. Die Grafik ist gegenüber dem Vorgänger leicht verändert worden. Unsere Kugel sieht jetzt aus wie ein „Amigaball". Ansonsten hat sich aber, bis auf die zusätzlichen Grafiken, nichts verändert – warum auch? Die Grafik ist in Ordnung. Der Sound ist während des Spiels um einen Bass erweitert worden, der in *Wizzball*-„Bonusstufenmanier" die Spielmotivation erhöhen soll. Inwiefern dies gelungen ist, muß jeder selbst entscheiden. Er ist nicht großartig, läßt sich aber anhören. Selbiges läßt sich auch zur Titelmusik sagen. Man hört, daß kein Musikprofi am Werk war. Die Sounds während des Spiels hat man ebenfalls aus *Trailblazer I* übernommen, was sich gut vertreten läßt, da sie passend sind.
Abschließend kann ich sagen, daß COSMIC CAUSEWAY ein unheimlich rasantes und fesselndes Spiel ist, da es auch nicht an Hindernissen und anderen Übeln mangelt. Wer nichts Besseres vorhat, sollte seinen Rucksack packen, zum nächsten Softwareshop tigern und sich COSMIC CAUSEWAY holen. Für *Trailblazer*-Veteranen ist dieses Spiel sowieso Pflicht. Ab die Post!

Ulrich Mühl

»Für Trailblazer-Veteranen ist dieses Spiel Pflicht. Ab die Post!«

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Klassisch Gut!

Programm: Frantic Freddie, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** TOP TEN.
Die Erstveröffentlichung von **FRENTIC FREDDIE** liegt ja nun schon ein paar Jährchen zurück. **TOP TEN** hat das Game jetzt als Billig-Soft neu aufgelegt. Und was damals ein Hit war, ist heute durchaus als Low-Budget salonfähig. Es gibt wesentlich schlechtere Neuveröffentlichungen unter Billig-Labels, so daß man einem „Computer-Einsteiger" nur zum Kauf dieses Games raten kann.
Die Titelfigur muß auf verschiedenen Gerüsten herumlaufen und Gegenstände einsammeln. Dabei muß Freddie verschiedenen Aliens ausweichen. Eine Berührung führt zum Verlust eines Lebens. Auch wenn der Spielablauf aus verständlichen Gründen nichts Neues ist, der Sound ist auch heute noch sehr viel besser als Standard. Dies gilt sogar für vergleichbare „Hochpreis-Games". Verschiedene bekannte Musikstücke werden in den einzelnen Levels gespielt. Ein wahrer Ohrenschmaus. Man bedauert fast, ins nächste Level zu kommen, wenn man den Sound noch nicht bis zum Ende angehört hat. Fazit: Ein absoluter Budget-Hit. Wer's noch nicht hat, kann die 10 Märker getrost springen lassen.

str

»... allein der Sound ist „12 Mark" wert!«

Grafik	**6**
Sound	**10**
Spielablauf	**4**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**10**

Ein ganzer Kerl

Programm: Street Hassle, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** Kassette: Ca. 30 DM, Diskette: Ca. 45 DM, **Hersteller:** Melbourne House, London, England.

Beat-'em-up einmal anders! Mit **STREET HASSLE** steht den Fans von Spielen dieser Art ein ganz besonderes Game ins Haus. Es ist zwar brutal und gemein, aber auf eine Weise, bei der man sich das Lachen nicht verkneifen kann.

Es geht um einen Superhelden, genannt Underwear Man, der sich ständig mit aufdringlichen Fans und auch echten Feinden herumschlagen muß. Herumschlagen ist hier der absolut richtige Ausdruck, denn Underwear Man rückt auch seinen Fans mit Kloppe auf den Pelz. Wer auch immer ihm in die Quere kommt, muß sich mindestens auf ein blaues Auge gefaßt machen. Er wird von alten Omas, ausgerissenen Riesengorillas, zähnefletschenden Hunden und stockschwenkenden Blinden bedrängt, denn jeder ist von seiner attraktiven Erscheinung geblendet: Underwear Man ist ein Adonis von Mann, athletisch gebaut, breitschultrig und selbstverständlich braungebrannt. Sportlich wie er ist, hat er gute Chancen, sich seiner Feinde zu erwehren. Dazu ist ihm jedes Mittel recht. Außer den üblichen, vergleichsweise harmlosen Tritten und Schlägen erwartet die Einwohner der Innenstadt von Melbourne (dort spielt sich alles ab) eine Vielzahl an Faustschlägen und Fußtritten in Kopf und Bauch, das „Auswringen" der Ohren und anderer Körperteile.

Eindrucksvoll ist auch seine Fähigkeit, einen Feind über seinem Kopf durch die Luft zu wirbeln. Die Möglichkeiten sind fast unerschöpflich, zumal dieser Kraftprotz auch noch über einen sehr beweglichen Körper verfügt. Doch seine Feinde sind auch nicht auf den Kopf gefallen. So schwach sie teilweise sein mögen, leicht hat Underwear Man es nicht, vor allem in den höheren Levels. Immerhin hat er drei Leben. Auf dem Bildschirm kann man seinen Energievorrat ablesen. Wenn sich ein gegnerisches Wesen nähert, blendet sich automatisch noch eine weitere Energieleiste ein. Verlorene Energie kann wiedererlangt werden, wenn Underwear Man eins der Herzen fängt, das ihm von Zeit zu Zeit von einem Zwerg in Trenchcoat zugeworfen wird. Allerdings ist hier Vorsicht geboten, denn gelegentlich kommt statt eines Herzens eine Bombe unter dem Mantel des kleinen Wichts hervor. Diese Gefahr droht aber erst in den höheren Levels. Falls der Hassler also weniger im Kopf als in den Muckis hat und eine Bombe fängt, bezahlt er mit einem Leben. Das Gemeine an STREET HASSLE ist natürlich, daß der Hassler gegen alte Omas und Blinde ebenso wie gegen Gorillas und beißende Hunde vorgeht. Das Verhältnis zwischen den Gegnern ist damit nur noch paradox. Die ganze Klopperei wirkt einfach lächerlich und könnte vielleicht als Antwort auf die Mengen von verbissenen, stockernsten Beat-'em-up-Spielen betrachtet werden. Geschmack hin oder her, es ist spannend und macht Spaß. Die Grafik ist durchschnittlich, der Sound verleiht dem Game eine Melodie, die der Absurdität des Inhalts angemessen ist. *Astrid Ruuben*

Grafik:	8
Sound:	9
Spielablauf:	9
Motivation:	8
Preis/Leistung:	7

Und nochmal ballern

Programm: Vengeance, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), **Hersteller:** CRL.

Kaum zu glauben, aber wahr. Das ixte Baller-Plattformspiel feiert seine Veröffentlichung. **VENGEANCE**, wie das neue Machwerk heißt, kommt von **CRL**. Bei dem Game handelt es sich, wie eingangs schon gesagt, um ein Plattform-Ballerspiel. Man fliegt mit seinem Raumschiff über verschiedene Platformen, muß Aliens abknallen und verschiedene Zusatzteile mit dem Raumschiff auffangen. Werden bestimmte Teile der Plattform getroffen, wird die Energie erhöht. Das wär's. Der Sound während des Spiels besteht aus den üblichen Schußgeräuschen, der Titelsound ist recht gut. Die Grafik ist „C-64-mäßig" und wäre für den heutigen „Billigspielstandard" zu fordern. Was allerdings wirklich stört, ist die Geschwindigkeit (oder sollte ich besser „Lahmheit" sagen?) des ganzen Spiels. Die „Zusatzteile" haben nämlich einen Nachteil. Sie können per Zufall bestimmt garnichts bewirken, und garnichts ist bei diesem langsamen Spiel schon ein bißchen arg wenig.

Das Spiel *Slapfight* hat bei diesem Genre von Ballerspielen sicherlich Maßstäbe gesetzt, die durch VENGEANCE auf keinen Fall erreicht werden. Für 10 DM wäre das Game noch recht tauglich gewesen. 30 Märker sind eine Zumutung! *str*

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Alles automatisch

Programm: Space Relief, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** TOP TEN.

SPACE RELIEF heißt ein neuer Titel des noch relativ jungen Labels **TOPTEN**, das uns mit einige Low-Budget Spielchen versorgen wird. Die Story ist (wie immer?) Nebensache, deshalb gleich zum Inhalt: Sie steuern ein Raumschiff, das einen eingebauten Autopiloten besitzt. Lediglich die Steuerung nach oben und unten, links und rechts und das sehr schnelle Feuern bleibt Ihnen überlassen. Die Richtung, in die das Raumschiff fliegt, ist bereits „eingebaut". Sie fliegen dann über verschiedene, recht kurze Landschaftsabschnitte und ballern Angreiferketten ab. Die Kollisionsabfrage ist dabei nicht sehr genau, der Schwierigkeitsgrad liegt sehr niedrig, die Motivation nimmt sofort und langanhaltend ab. Letzteres muß allerdings mit Einschränkung gesagt werden, da ein Anfänger möglicherweise auf ein leicht zu spielendes Baller-Game Wert legt. Für „Fortgeschrittene" ist SPACE RELIEF aber nicht gerade zu empfehlen. Auch Grafik und Sound bieten kaum Anlaß zum Jubel, sind aber „verträglich". Fazit: „l,l,l" (leicht, langweilig, lasch). *str*

Grafik	5	Motivation	1
Sound	5	Preis/Leistung	6
Spielablauf	3		

An
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

ASM-FEEDBACK

Liebe Leser,

gleich vorweg eine gute Neuigkeit für Euch: Wir haben das FEEDBACK um einige „starke" Seiten erweitert und sind sicher, daß wir dabei ganz in Eurem Interesse gehandelt haben. Auch diesmal wieder haben einige Reizthemen die Gemüter besonders erregt. Für einigen Zündstoff sorgte der Leserbrief des A. Müller aus ASM 11/87, aber natürlich auch das zur Zeit vieldiskutierte Thema „Indizierungen". Eine mögliche Neuerung wollen wir auch zur Diskussion stellen, nämlich eine „HELPLINE", in der Leser ihre Sorgen schildern und ihre Erfahrungen mit anderen Lesern austauschen können. Hier können über die ASM Hilfen und Tips gegeben werden zu Programmen wie auch zu allgemeinen Problemen. Wenn Euch die Idee gefällt, so teilt uns Eure Meinung baldmöglichst mit! Adresse siehe oben!

„Fragen"

Da ich die neue ASM in den Händen halte, habe ich einige Fragen an Euch!
1. Wie lange gibt es schon die ASM?
2. Von wem kriegt Ihr die ganze Software/Anwenderprogramme u.a. her?
3. Wieviele Spiele gibt es derzeit für den C-64 auf dem Markt (wieviele Karate-Games gibt es darunter?)
4. Wer zeichnet die Titelbilder der ASM? (Das Poster von der Ausgabe 11/87 fand ich einfach affengeil)
5. Kriegt Ihr auch öfter „Drohbriefe"?
6. Wieviele Computer habt Ihr in Euren Räumen stehen?
7. und letzte Frage: Wer spielt bei Euch noch am meisten Computerspiele?

Otto Hinze, Wolfenbüttel

(Anm. d. Red.: Hier die Antworten: 1. Seit März 1986, 2. Von den Herstellern und Händlern, 3. Zigtausend, ca. 20, 4. Mark Bromley, 5. Was für „Drohbriefe"???, 6. 35 - 40 (je nachdem, wieviele gerade zur Reparatur sind), 7. Wir alle (echt wahr!).

„Zu A. Müller"

Die Punkte 8 und 9 des Leserbriefes *(von A. Müller aus Zwiesel, die Red.)* liegen mir immer noch schwer im Magen! Aus diesem Grunde, und weil ich doch einige Erfahrung damit habe, möchte ich zum Thema Sound und Grafik auf dem ST etwas anmerken.
Zu Punkt 8: Der ST-Soundchip hat nur 3 (!) programmierbare Stimmen, jedoch keinen Filter, keine Ringmodulation und auch keine einstellbaren Wellenformen. Nur mit Hilfe eines eigenen Synthesizer-Programmes ist man in der Lage, die Lautstärke eines Tones anhand einer eigenen Tabelle zu modulieren. Insgesamt schneidet der ST-Soundchip schlechter ab als der SID des C-64.
Zum Thema digitalisierter Sound: Um einen ansprechenden Klang zu erzeugen, ist einerseits eine hohe Abtastrate (mind. 10 kHz), andererseits auch eine entsprechend gute Auflösung (min. 8 Bit) nötig. Unter diesen Bedingungen benötigt jede gespielte Sekunde 10 kByte Daten, so daß ein kleines Stück von 10 Sekunden bereits 100 KByte benötigt. Softwarefirmen sind bestrebt, das Programm auch auf 1/2 MByte lauffähig zu bekommen, so daß nach Abzug des vom Betriebssystem benötigten Speichers (64 kByte) und nach Abzug von zwei Bildschirmseiten (Shapes sollen flimmerfrei sein) nur noch 384 kByte übrig bleiben (lächerliche 10 sec. belegen 26% des Speichers). So bleibt z.B. „Tonic Tile" nichts übrig, als einen kurzen Sampel andauernd zu wiederholen. Außerdem benötigt das Abspielen erhebliche Prozessorzeit.
Zu Punkt 9: „Der Bildspeicher ist zwar zeilenweise orientiert und läßt sich sehr simpel maipulieren. Dieses Manipulieren geht aber nur in vertikaler Richtung so simpel, da im Speicherblock eben nur eine bestimmte Bytezahl verschoben wird. Auch das „einfache Verschieben" von 1,3 MByte pro Sekunde hat seine Grenzen, da sich die Zahl eben auf das reine Verschieben beschränkt und keine „organisatorichen" Dinge erledigt (Zähler und Zeiger anpassen, und auch der DBF benötigt 10 Taktzyklen). Desweiteren soll die Animation nicht flimmern, d.h. innerhalb 1/50 Sekunde müssen die Daten verschoben sein (1,3MByte/50 = ca 27 kByte!!!). Aus diesem Grunde scrollt Goldrunner nur 2 Planes (!) und schränkt den zu scrollenden Streifen in der Breite stark ein (Das Programm soll ja in der 1/50 Sekunde auch noch andere Dinge tun, siehe Taste F 10). Noch viel schlimmer ist es bei einem horizontalen Scrolling, wo die Bits rotiert werden müssen! Hier hat der C-64 den großen Vorteil, daß die Verschiebungen um 0-7 Bits hardwaremäßig gemacht werden und die Daten byteweise verschoben werden können. Mit der Begründung „Ein Scrolling in acht Richtungen ist auf dem ST nicht befriedigend zu programmieren" hat der Programmierer, der „The Last Ninja" auf den ST umsetzen sollte, das Projekt aufgegeben...

The Exceptions, Bad Dürkheim

c16chris

„Hilferuf“

...die Idee, den ST und Amiga unter die Top Ten Ihrer HOTLINE zu nehmen, finde ich sehr gut, auch wenn ich keinen der beiden besitze. Ich bin auch der Ansicht, Sie sollten Poster von den jeweiligen Titelbildern Ihrer ASM zum Verkauf anbieten. Ihre Poster in ASM sind eine spitzenmäßige Einrichtung, bis auf das Poster der Juni/Juli-Ausgabe:..Es war ebenfalls eine relativ positive Idee, den Comic auf der Seite 3 in Farbe zu bringen...Ich wäre Ihnen sehr verbunden, wenn Sie meinen Hilferuf möglichst baldig veröffentlichen könnten. Und zwar suche ich jemanden, der älter als 15 Jahre ist, und sich in den Kopf gesetzt hat, Unternehmer zu werden...Jener muß sich unbedingt im Raum Kassel befinden. Sofort melden bei: Olaf Sauer, Am Kirschrain 5, 3500 Kassel...

Olaf Sauer, Kassel

„Falsche Bewertung“

...nun aber zur Kritik: In der Ausgabe 10/87 haben Sie „King's Quest III“ bewertet. Viel zu schlecht - für meine Begriffe!!! (Grafik, Motivation usw.) Als ich in meiner ASM die Überschrift „King's Quest geht in die dritte Runde“ las, erwartete ich eine supergeile Bewertung. Denkste! King's Quest übertraf alles, was ich bisher gespielt habe...Für mich ist King's Quest III das Beste vom Besten. Sie sollten sich das Game einmal in der IBM-Version anschauen, und Sie würden mit mir einer Meinung sein...Ich freue mich sehr, daß Ihr Euch jetzt mehr um uns IBM-User kümmern wollt, aber ich habe noch eine Bitte: ...wäre es zuviel verlangt, wenn Sie auch einmal öfter einen Screenshot der IBM-Version abdrucken würden? Die Idee von Markus, auch mal ein altes Adventure als „Kopfnuß“ aufzugreifen, finde ich gut, die Beschwerden von A. Müller aus Zwiesel (wo liegt'n das?) völligen Schwachsinn. Zitat: „Wichtig: Wer meine Anschuldigungen widerlegen kann, kennt sich nicht aus.“ Derjenige, der sich nicht auskennt, scheint er selbst zu sein! Noch ein großes Lob an Eure Rubrik „Konvertierungen auf einen Blick“.

Alex N., München

„Von gut bis schlecht“

... DONALD BUG finde ich wirklich sehr gut. Ich verstehe nicht, wieso sich manche Leser darüber so aufregen... Auch das Feedback regt immer wieder zum Lachen an. Please to meet you finde ich im großen und ganzen nicht so gut. Besonders die Leinwandknüller passen überhaupt nicht in eine Software-Zeitschrift (und schon gar nicht in so eine gut sortierte, wie Ihr es seid)! Das Poster in jeder Ausgabe finde ich dermaßen saugut, daß ich mir am liebsten das ganze Zimmer damit tapezieren würde... Das Beste an der ASM ist und bleibt der SECRET SERVICE (nur leider etwas zu kurz). Manche Pläne könntet Ihr etwas größer abdrucken... Was mir immer noch nicht gefällt, ist die Schachecke. Am liebsten würde ich diese Seiten gleich nach Kauf einfach rausreißen. Aber ich will ja die schöne ASM nicht verhunzen. Als Witz-Seite betrachte ich seit Anfang an den „Flop des Monats“. Man muß sich schon fast krümmen vor Lachen, wenn man liest, wie Ihr über manche Programme herzieht. Diese Rubrik solltet Ihr unbedingt beibehalten. Überhaupt solltet Ihr mal eine Umfrage machen, was den Lesern gefällt und was nicht. Zum Schluß möchte ich noch etwas über den Leserbrief von „The Head“ sagen. Was hat er eigentlich dagegen, schöne Mädchen (oder sagen wir besser: Frauen) in der ASM abzudrucken (Samantha Fox usw.)? Und „überbelastet“ ist die ASM dadurch schon gar nicht. Von mir aus könntet Ihr das ganze Heft mit Sammy bedrucken! Und davon wäre die ASM bestimmt auch nicht „ab 18“ (lächerlich)...

Viper, Karlsruhe-Neureut

SEHR GEEHRTE ASM REDAKTION,
ICH LESE IHRE ZEITSCHRIFT SCHON SEIT ÜBER EINEM JAHR UND WERDE SIE AUCH WEITER KAUFEN ,DA SIE EINFACH SPITZE IST.DIE KONVERTIERUNGSSEITEN SIND EINE GUTE IDEE VON IHNEN.SO BEKOMMT MAN WENIGSTENS EINEN RICHTIGEN ÜBER-BLICK ÜBER DIE NEUESTEN UMSETZUNGEN.AUCH DIE POSTER SIND TOLL,DOCH SIE SOLLTEN MEHR NEUERE SPIELE VERPOSTERN.DIE TESTS IN IHRER ZEITSCHRIFT FINDE ICH ETWAS UNÜBERSICHTLICH.WENN SIE SCHON FARBIG DARGESTELLT WERDEN ,DANN SOLLTEN SIE ABER ZUMINDEST ALLE UNTERSCHIEDLICH GEFARBT SEIN.NUN HABE ICH NOCH AN DEN ANWENDERSEITEN AUSZUSETZEN,DAß SIE MEIST NUR DIE PC PROGRAMME TESTEN.SIE SOLLTEN AUCH MAL ETWAS MEHR ÜBER DIE KLEINEREN COMPUTER TESTEN.ANSONSTEN IST IHRE ZEITSCHRIFT SPITZE.NUN HATTE ICH NOCH EINEN KLEINEN EIGENEN TEST VON BUBBLE-BOBBLE BEIGELEGT:

EIN NEUER VERSUCH EINEN SPIELHALLENHIT AUF COMPUTER UMZUSETZEN,WIRD VON FIREBIRD GESTARTET.BUBBLE BOBBLE AUS 100 LEVELN,DIE ES GILT VON MONSTERN ZU SAUBERN.DIESE KANN MAN MIT BLASEN VERNICHTEN.LAßT MAN SICH ZUVIEL ZEIT DABEI ERSCHEINT DER DURCH BLASEN UNZERSTÖRBARE BARON VON BLUBBA.FÜR JEDES ZERSTÖRTE MONSTER ERHALT MAN EINE FRUCHT.AUßERDEM ERSCHEINEN IN JEDEM LEVEL BIS ZU ZWEI EXTRAS.(REGENSCHIRM,SCHUH,ZAUBERTRANKE UND ANDERE).ZUSATZLICH KANN MAN IN JEDEM LEVEL BUCHSTABEN AUFSAMMELN.WENN MAN E X T E N D GESAMMELT HAT,KOMMT MAN EINEN LEVEL WEITER UND ERHALT EIN FREILEBEN.WENN MAN 20 LEVEL OHNE EIN LEBEN UBERSTAND SO KOMMT MAN IN DIE BONUS RUNDE.IN DIESE KOMMT MAN AUCH NOCH WENN MAN HEIL BIS ZUM 30. bzw. 45.LEVEL KOMMT. ABER UBERSTEHT MAN ES AUCH BIS ZUM 50. LEVEL HEIL (WIE MEIN PARTNER UND ICH),SO BEKOMMT MAN 20 LEVEL GESCHENKT UND LANDET IM 70. LEVEL. IN ALLEN EBEN GENANNTEN LEVELN(20,30,45,50) ERSCHEINT EINE GOLDENE BZW. WEIßE TÜR,DIE MAN NUR ZU BERÜHREN BRAUCHT.DIE GRAFIK KANN SICH SEHEN LASSEN UND WEICHT AUF DEM C64 NUR WENIG VOM ORIGINAL AB.DER SOUND WIRD AUF DIE DAUER AUFDRINGLICH UND BESTEHT NUR AUS ZWEI STÜCKEN.DAS SPIEL HAT MICH LANGE AN DEN COMPUTER GEFESSELT.DIE MOTIVATION LAßT STARK NACH WENN MAN DIE 100 LEVEL GESCHAFFT HAT.BUBBLE BOBBLE IST EIN SPITZENSPIEL UND WIRD BESTIMMT EIN HIT.

GRAFIK:	9
SOUND:	7
SPIELABLAUF:	9
MOTIVATION:	9
PREIS/LEISTUNG:	10

ICH GLAUBE DAß DER TEST VON BUBBLE BOBBLE RECHT GUT GEWORDEN IST UND HABE EURE FRAGE SIEHE ASM 11/S 46/SPALTE 3/ZEILE 30-31 BEANTWORTET.ICH BITTE DARUM DAß IHR DIESEN LESERBRIEF(TEST) VERÖFFENTLICHT.

WITH FRIENDLY GREETINGS: MERLIN (D.S.)

Dietmar Schmitz

„Ist Olli kompatibel?“

Mein Sohn ist Leser von ASM, und ich bin als Programmierer beschäftigt, habe also auch mit Computern zu tun. Da mein Sohn manchmal, auch mit Freunden, zu mir ins Institut kommt, dachte ich, daß es ganz nützlich wäre, hier einige Spiele parat zu haben. Das Problem: Gibt es für unsere PC's hier Spiele? Es handelt sich um OLIVETTI M24 mit Festplatte und Diskettenlaufwerk; Betriebssystem ist MS-DOS 2.11. Meines Erachtens ist der „Olli“ IBM-kompatibel...

Christian Lohrengel, Jesberg

(Anm. d. Red.: Da wir nicht alle „IBM Clones“ kennen können - es gibt deren ja „Tausende“ - ist Ihre Frage nur sehr schwer zu beantworten. Unsere Programmierer gehen aber davon aus, daß der „Olli“ eigentlich kompatibel sein müßte. Nur, bis zu welchem Grad, ist uns nicht bekannt. Eine Empfehlung: Wenn Sie die alte 86er-Version von SUBLOGIC's FLIGHT SIMULATOR II hernehmen und das Spiel zum Laufen bringen, dann ist der „Olli“ derartig kompatibel, daß 90 Prozent der Spiele sich laden lassen.)

„Leser helfen Lesern“

Ich habe noch ein paar Vorschläge...1. Viele Adventurefans bleiben an bestimmten Stellen stecken, Actionfans hingegen scheitern häufig immer an demselben Gegner. Die entsprechende Hilfe im „Secret Service“ zu finden, ist schon recht unwahrscheinlich. Außerdem können Komplettlösungen und Unsterblichkeits-Pokes einem Spiel die gesamte Motivation rauben. In einer „HELP-RUBRIK“ aber könnte dies ganz anders werden: Leser schildern ihre Probleme, und andere Leser geben in derselben oder in der nächsten Ausgabe Antwort. 2. Wann, um Gottes Willen, laßt ihr denn endlich die Kino-Top-Ten fallen? Ihr seid doch eine Software-Zeitschrift! 3. In Euren Tests vermisse ich einen sehr wichtigen Punkt: Da viele User nur über einen Monochrom-Monitor oder Schwarz-Weiß-Fernseher verfügen, werden manche Spiele unspielbar und einige Anwendungen unbrauchbar! Spiele, bei denen Gegner durch eine unglückliche Farbwahl vom Hintergrund gar nicht oder nur schwer zu erkennen sind, führen einfach zum Frust, da man scheinbar ohne Grund scheitert oder früher oder später tränende Augen bekommt. Bei wenigen Anwendungsprogrammen ist der Vordergrund-Hintergrund-Kontrast sehr schlecht. Haben Schrift und Hintergrund eine änliche Graustufe, wird auf Dauer ein Arbeiten mit einem solchen Programm zur Qual. Nehmt doch solche Schwierigkeiten, die immer mal wieder vorkommen, in Eure Testberichte auf!...

Frank Quast, Gr. Nordende

„Altmodisch“

Ich finde, daß Eure Zeitschrift die beste Software-Zeitschrift ist, die es auf der ganzen, großen Welt gibt. Aber Ihr seid in der letzten Zeit etwas nachzüglich. Z.B. das Spiel THE LAST NINJA habt Ihr erst in Ausgabe ASM 10/87, S. 40/41, getestet, wo ich dieses Programm schon 2 Monate vor Eurem Test erhalten hatte. Aber das ist nicht nur bei LAST NINJA so, sondern auch bei CALIFORNIA GAMES. Und noch etwas: Ich finde, es wäre ganz gut, wenn Ihr für Sportspiele auch die Grafik bewerten würdet...

Karmosoft (ohne Anschrift)

(Anm. d. Red.: Lieber Karmosoft-Unbekannter! Die kleine, aber signifikante Phrase: „... erhalten hatte“ sagt uns, daß Du vermutlich an eine Version gekommen bist, die vielleicht nicht ganz so original ist wie unsere Vorlage, die wir dem Test zugrundegelegt haben. Demoversionen, die wir immer öfter von den Software-Häusern erhalten, werden von Fall zu Fall zu einem „Preview“ in Betracht gezogen. Später dann testen wir die „fertige“ Fassung. That's it!)

„Hallo, Leute!“

Zuerst einmal ein dickes Lob für Eure Superzeitschrift. Es ist erfrischend, sie zu lesen. Ich habe den Eindruck, daß die Verfasser der Besprechungen wirklich Ahnung von dem haben, worüber sie sprechen. Keinesfalls erscheint eine Beurteilung beeinflußt durch die Spielefirmen. Ich würde mich freuen, wenn Ihr den Anwenderteil noch vergrößern würdet!

Marcel Machwitz, Berlin 21

(Anm. d. Red.: Zunächst einmal vielen Dank für Deine Weihnachtsgrüße! Sie sind angekommen und gehen auch sogleich an Dich zurück! Auch wenn wir ASM-Redakteure/innen, weiß Gott, Fehler begehen, so freuen wir uns über jeden, der uns schmeichelt (wer tut das nicht?). Danke! Zu Deiner Bitte: Wir werden stets nach bestem Wissen und Gewissen versuchen, einen entsprechenden Raum für den Anwenderteil zu schaffen. Leider ist dies, aus vielerlei Gründen, nicht immer möglich. Wir bitten um Verständnis!)

„Oldie-Trabbel“

...nun habe ich noch eine Frage zur „Oldie-Ecke“: Bezieht sich die Bewertung auf den Zeitpunkt, wo das Spiel herausgekommen ist, oder auf heute? Falls das Erstgenannte zutrifft, hätte ich noch einen Vorschlag: Macht doch ein Bewertungskästchen, das zeigt, wie gut das Spiel war, als es herausgekommen ist, und eines nach dem heutigen Stand. Desweiteren würde ich vorschlagen, die „Oldie-Ecke“ zu erweitern...

Martin Bayer, Butzbach

(Anm. d. Red.: „Richtig gedacht und guten Vorschlag gemacht“, rufen wir Dir zu! Natürlich ist bei der Bewertung des OLDIES die Zeit zugrundezulegen, an dem er auf dem Markt aufgekreuzt ist. Falls wir aber einen gewissen „Trabbel“ damit geschaffen haben sollten, so bitten wir alle Leser um Mithilfe. Frage 1: Wie können wir für Klarheit sorgen? Frage 2: Sollen wir die OLDIE-ECKE erweitern?)

„Al Capone falsch verstanden?“

Nach einigem Blättern fand ich dann endlich die FEEDBACK-Ecke. Wie es sich gehört, fing ich vorn an zu lesen. Gleich beim zweiten Leserbrief einen Einwand von Al Capone & Spiderman (wer sie auch immer sein mögen), was zutrifft (Zitat: „Ein weiteres Manko Ihrer Zeitung ist, daß Sie oft Spiele testen, ohne ein Bild abzudrucken!“) So z.B. das Programm „Perfect Match“ auf dem ST (leider nicht Amiga, Spider!). Wenn es schon einen ASM-Hit-Stern verdient, dann sollten auch Bilder dies unterstützen. Das scheint Ihr falsch verstanden zu haben... „ASM - die gesammelten Werke“ finde ich gut (wie alles in der Zeitschrift), nur daß man hier nicht weiß, für welchen Computer es welche Programme gibt...Und zum Schluß noch: Eure Zeitschrift (nicht Zeitung, wie Al Capone meint!) ist ultra-affen-opti-maxi-turbo-geil (schon bekannt, oder???). Endlich eine Zeitschrift, die ihren Schreibstil auf ihre Zielgruppe abgestimmt hat. Bleibt ruhig beim „DU“ und beim „Spiele reinziehen“! Lieber einen Werwolffan an der Wand als Exolon in natura, Mr. Geißler. Mit richtigem Namen

Wilfried Boekhoff, Moormerland

(Anm. d. Red.: Hallo Werwolf! Damit ein für alle Mal die Klarheiten beseitigt werden, reden wir jetzt ein Machtwort: Wir sind einfach zu langsam und zu faul, um die Abbildungen rechtzeitig dem Text zuzuordnen (siehe: Perfect Match!!!). Schlechter Spaß, beiseite! Es kommt von Fall zu Fall vor, daß aus Layout-technischen Gründen das Foto entfallen muß. Wir meinen, immer noch besser, als auf den Text ganz zu verzichten. Was meint Ihr? Hinzu kommt, daß wir einen nicht unerheblichen Teil an brandneuer Software erst kurz vor Redaktionsschluß erhalten. Um Euch das Neue nicht vorzuenthalten, werden Testberichte verfaßt, zu denen wir aus Zeitgründen keine Fotos mehr „liefern“ können. Vielleicht versteht Ihr jetzt, daß ASM-Arbeit auch kein Honigschlecken ist! Schwacher Trost? O.k., beim nächsten Mal erzähle ich Euch 'ne andere Geschichte...)

„Blödes Wizball“

...aber jetzt zum Thema: Wir finden es eine Unverschämtheit, daß das Spiel „Wizball“ in Ihrer Ausgabe 9/87 eine so hohe Bewertung bekommen hat. In Grafik eine „11“ zu geben, ist absoluter Quatsch! Auch die Motivation hätte nie eine „10“ bekommen dürfen. Dadurch ist auch „10“ für Preis/Leistung nicht zu verantworten. Wir haben uns das Spiel zugelegt und sind maßlos enttäuscht! ... Was soll an diesem Spiel gut sein? Für einen Preis von 10 DM hätte sich die Anschaffung eventuell gelohnt. Ich glaube, daß viele Wizball-Besitzer unsere Meinung bestätigen können ... So finden wir, sicherlich nicht nur wir, daß der Brief von Jason W. aus Ausgabe 11/87 ein WI(T)Z ist, nicht wahr?...

Michael Zorawski & Patrick Gensing, Kaltenkirchen

„Tolles Wizball“

Ich kann echt bestätigen, daß „Wizball“ wirklich eine Droge ist. Ich bin genauso verrückt geworden wie ASM-Leser Jason W. Man muß dieses Spiel aber gespielt haben. Die Grafik ist wahrhaftig ein Hammer, und der Sound ist auch echt gut. Aber dieses Spiel ist absolut nicht leicht. Jedes einzelne Level hat mich aufs neue fasziniert, aber jedes einzelne Level wurde ich bekloppter. Als ich dann nach ca. 5 Stunden meinen „Kasten“ ausbekam, war ich erst einmal erleichtert. Aber nun ist erst einmal Schluß mit Wizball, denn davon kann man wirklich süchtig werden.

Christian Welk, Marl

„Immer diese Anmache“

Da ich nun auch die ASM regelmäßig lese, möchte ich mich nun auch mal über Ihre Zeitschrift äußern. Ihre Zeitschrift ist die einzige Zeitschrift, die ich von allen Computer-Zeitschriften lese. Da sie mir sehr gut gefällt, habe ich mich nun entschlossen, diese zu abonnieren, weil sie mir sehr viele Tips gibt. Ich finde, besser kann keine andere Zeitschrift Tips über Spiele geben. Macht weiter so mit der ASM! Ich finde es nur schade, daß andere ASM-Leser, die an das Feedback schreiben, Euch immer so anmachen. Denn man soll doch froh sein, daß es so eine Zeitschrift überhaupt gibt. Und daß es Menschen gibt, die sich die Arbeit machen, so viele Programme zu testen. Und dann bin ich der Meinung, daß die Leser der ASM sich einmal eine andere Ausdrucksweise anschaffen sollten ... Denn das kann die ASM-Zeitschrift total verschandeln ...

Bernd Pust, Vechelde

(Anm. d. Red.: Lieber Bernd! Wir sehen das Ganze gar nicht so eng. Jede Zeitschriften- oder Zeitungsredaktion bekommt Zuschriften, die nicht immer positiv sind. Das ist auch gut so! Mein Gott, wo kämen wir hin, wenn ausschließlich zustimmende Kritik zu uns käme! Die Folge: Wir würden uns auf unseren Lorbeeren ausruhen und langsam einschlafen. Dagegen hält uns ALLES, was Ihr ASM schickt, hellwach. Wir können darauf reagieren, vermeidbare Fehler abstellen und Eure Wünsche befriedigen. Denn: Mal ganz ehrlich - Sind es nicht die Leser, die eine Publikation erst erfolgreich werden lassen? Es ist ein Trugschluß, den Leuten weismachen zu wollen, die Redaktionen machten die Blätter. Ohne die entsprechende Resonanz der Leserschaft geht halt nichts! Zum zweiten Punkt: Derbe, sogenannte „Kraftausdrücke“ müssen nicht in einer Zeitschrift vorkommen. Gesprochen und in allen Lebenslagen benutzt werden dürfen sie. Hier haben wir einen Widerspruch. Jeder redet halt so, wie ihm der Schnabel gewachsen ist, und das in der jeweiligen Situation, in der er sich befindet. Da Sprache kein festes, starres Gebilde ist und sich ständig verändert, wurden und werden neue Worte in den „Schreibschatz“, wenn der unwissenschaftliche Ausdruck gestattet ist, übernommen. Diese sind/waren ab dato „salonfähig“...)

„Bezugsquelle“

Ich bin noch nicht lange Leser Eurer Zeitschrift, aber ich finde sie trotzdem allererste Klasse!! Doch nun zu meiner Frage: Wo ist die Bezugsquelle von DEFENDER OF THE CROWN für den IBM? In der ASM 11/87 hatte ich DEFENDER OF THE CROWN auf den Konvertierungsseite entdeckt. Das ließ mein IBM-Herz höher schlagen! Doch wo ist die Bezugsquelle? Ich habe schon oft DEFENDER OF THE CROWN auf dem C-64 gespielt. Ein Supergame. Und noch etwas, ich finde, für den IBM werden zu wenige Tests und Bildschirmfotos abgedruckt. Sonst seid Ihr wirklich affenstark!!!

Christopher Brückner, Butterstadt

(Anm.d.Red.: Dieses Spiel ist fast überall erhältlich, u.a. auch bei Joysoft in Köln)

Indizierungen fragwürdig

Der Index ist wohl ein Scherz. Wie ist es denn möglich, daß ein Spiel wie River Raid oder Flyer Fox auf den Index kommt? In welcher Weise wird denn bei diesen Spielen ein Feindbild geschaffen oder irgendetwas, was eine Indizierung rechtfertigen würde. Aber Spiele wie NEMESIS THE WARLOCK werden nicht verboten, obwohl hier ja bis zum Erbrechen getötet wird ... Dieses Spiel gehört wirklich verboten (obwohl ich es gern spiele).

The Hijacker, Mannheim

Body Soft Co.
Forchheim Ltd.
(C) 1987

ASM-Tronic Verlag GmbH
Postfach
D-3440 Eschwege

H a l l o   L e u t e!!!

Wir haetten da mal ein paar Fragen und Bitten. Wie waers, wenn Ihr die uns beantworten wuerdet??????????

Also, dann legen wir mal los...

1. Wer entwirft (zeichnet) eigentlich die wahnsinnigen Titelbilder der ASM?

2. Wo bleibt das Sonderheft, wir warten schon 10 Tage?

3. Koenntet Ihr nicht die Secret Service Seiten uebersichtlicher gliedern (z.b. Spectrum .../Commodore .../ usw.)

4. (und letztens!) Die Bewertung von California Games geht auf jeden Fall in Ordnung, aber es gibt (fast) keine Schwachstellen, denn BMX aus Cal. Games ist bisher die Beste BMX Simulation auf dem 64'er! (schon allein die Animation)

So, das war's auch schon wieder, wir koennen euch jetzt nichts mehr nachsagen. Heh, ach ja! Obwohl wir uns auch andere Zeitungen kaufen, wird die ASM im Dschungel unserer Papers nie fehlen. Nun noch ein paar Gruesse (just for fun):
an
Oschi Soft Int. THL Soft Heumann Activities and Stegreif Ind.!!!

Wir wuerden uns sehr sehr sehr... freuen, wenn Sie diesen kurzen Brief abdrucken wuerden, und verbleiben

Mit freundlichen Gruessen

BODY SOFT Coorporation Ltd.

„Spielkomfort und Indizierungen"

Bestechende Grafik, ohrwurmverdächtige Music & Sound, tolle Effekte - sie alle machen heutzutage einen Spielhit aus. Die Softwarefirmen und ihr Wettlauf um die Kundschaft scheint in den eben angesprochenen Punkten keine Grenzen zu kennen. Immer wieder verblüffen ihre faszinierenden Vertreter den Spielenden und sind ihr Geld meist mehr als wert. Ja, alles hätte gut und schön sein können - hätten die Softwarehäuser bei der Anhebung des Spielniveaus nicht den Spielkomfort vollkommen links liegen lassen. Spielkomfort in Form einer Trainermöglichkeit, der Möglichkeit, Schwierigkeitsgrade oder einzelne Spielstufen (neudeutsch ja so wohlklingend Level genannt) anzuwählen oder bei GAME OVER mit 00000 Punkten weiterspielen zu können, eigene Spielstufen erstellen zu können oder gar gleichzeitig zu zweit zu spielen und schließlich noch die altbewährte Pausentaste...werden penetrant vergessen, als seien sie den Programmierern in ihrem Eifer ihre programmiertechnische Omnipotenz zu beweisen, abhanden gekommen, denn - so kommen mir viele Spiele heute vor: Allmächtig und ohne Sinn für Joysticknichtperfektionisten, die nicht wie früher bei Zwei-Wort-Parser-Adventures immer nur Schemata zur Zielerreichung am Freudenstab ableisten wollen.
Sicher, kein Raumschiffpilot möchte wehrlose Außerirdische abschießen, aber ist es notwendig, daß bei Spielen wie „Zynaps" oder „Game Over" man beim Verlust eines Lebens die schon bewältigte Strecke erneut durchspielen muß, nur um dann wieder von der gleichen unbezwingbaren Laserschleuder pulverisiert zu werden? Diese verfügen ja neuerdings über so raffinierte Nettigkeiten wie Lenkraketen oder Streuschüsse, die ein Ausweichen meist nutzlos machen - GAME OVER vorprogrammiert. Warum kann man den Spieler sich nicht einfach mal länger austoben lassen - es ist doch nicht notwendig, die Spielzeit und das, was man dabei vom Spiel zu sehen bekommt, auf eine Dauer von kaum mehr als einer Minute abzuwürgen, wenn man den vollen Preis dafür bezahlt hat. Oftmals fragt man sich da, ob der Programmierer sein Spiel überhaupt selbst je gespielt, geschweige denn geschafft hat.
Thema Indizierungen: Wer ernsthaft glaubt, mit Indizierungen irgendwas an irgendeiner Jugend zu retten, der sollte daran denken, welche eindeutige psychologische Wirkung Verbote auf die damit angesprochene Schicht haben. Heutzutage ist die allgemeine Anonymität des einzelnen im Alltag und in der Familie schon viel zu groß geworden, um einer Indizierung noch einen Sinn zu geben. Seien wir doch ehrlich, jeder von uns Computerfreaks hat schon vor dem 18. Lebensjahr mal in einem Porno geblättert und hat sicherlich auch ... (ein indiziertes Spiel, die red.) in seiner Spielesammlung. Ich persönlich sehe da eher die Forderung vieler Jugendlicher nach Spielen, die genau in die andere Richtung laufen: friedliche Schaumschlägereien wie das schrille BUBBLE BOBBLE oder das Supersportspiel CALIFORNIA GAMES. Denn so unschuldig und nichtsahnend wie viele Ältere die heutige Jugend sehen, ist diese schon lange nicht mehr. Ein paar Experten mit Hakenkreuzbinde und Sado-Utensilien wird man so nicht bekehren. Vernünftig und begrüßenswert finde ich da die Ideen einiger Softwarehäuser, solche Software erst garnicht mehr anzubieten, so eine Art Selbstkontrolle, wie wir sie schon bei Videofilmen haben. Ansonsten hilft nur die persönliche Selbstkontrolle, sich im Denken Freiräume zu schaffen, um indizierungsverdächtigen Einflüssen begegnen zu können, denn ihrer werden in unserer „Zukunft" in Anbetracht von Wettrüsten, Genmanipulation, Radioaktivität, Bevölkerungsexplosion und Umweltverschmutzung (um nur die dringlichsten Freuden des Lebens aufzuzeigen) sicher nicht weniger. Hoffentlich ist dieser Aspekt zumindest für einige Grund, den Computer mal abzuschalten und nachzudenken - nicht nur immer Pixelmassen verschieben, okay?

FCS - The Map Makers

Hallo liebe ASM-Redaktion!

Ich bin ein regelmäßiger Leser Ihres SOFTWARE-MAGAZINs und möchte Ihnen für die Marktlücke danken, die Sie gefunden und auch gefüllt haben.
Mit Ihrer Zeitschrift haben Sie einen Weg gefunden, viele Computer-User in ihrem Softwarekauf zu beraten.
Was den Stil Ihrer Zeitschrift, das Layout und die Aufteilung betrifft, so wünsche ich Ihnen, daß Sie daran festhalten mögen und sich von keinem dreinreden lassen.
Und da wären wir auch schon bei meinem einzigen Kritikpunkt.
Auch ich halte es für eine Notwendigkeit, eine Seite für die Leser bereitzustellen und lese diese auch gerne und mit großem Interesse durch. Doch habe ich es mir neuerdings angewöhnt, das FEEDBACK zu überschlagen, da ich müde geworden bin, dutzende von positiven, überschwenglichen Leserbriefen zu Ihrer Zeitschrift zu lesen. Genügen nicht 4 bis 5 dieser Briefe?
Vorallem muß ich mit Schaudern an den "Krieg der 16-Biter" denken. Können Sie - als Redaktion - Ihr Recht nicht in Anspruch nehmen, solche Briefe zu "zensieren" oder gar zu unterbinden?
Ich weiß, wie schwierig dieses sein kann, doch gibt es sicherlich Mittel und Wege. Besonders, da ich finde, eine Leserseite sollte informativ sein, die Leser zum Kontaktaustausch auffordern und nicht, wie mich, durch ihre negative Ausstrahlung zum Überblättern ermuntern.
Es wäre schön, würden sich wir Computer-User daranhalten, so hätten wir eine Zeitschrift, die rundherum Spaß macht.
Ein kleiner Kritikpunkt liegt mir aber doch noch am Herzen. Es ist das Inhaltsverzeichnis. Die Gliederung nach Seitenzahlen ist eine von vielen Lösungen. Aber wie fänden Sie die Gliederung nach immer wiederkehrenden, festen Rubriken?
So könnte man FEEDBACK, HOTLINE, GESAMMELTE WERKE, IMPRESSUM, GAME OVER und das INSERENTENVERZEICHNIS als Block mit dem Namen "Rubriken" zusammenfassen.
Nun möchte ich Ihnen noch weiterhin viel Erfolg mit Ihrer Zeitschrift wünsche und verbleibe mit herzlichen Grüßen Ihr

I. Wimpelsiel

„Raubkopien indiziert"

Beim Durchstöbern der neuesten Liste der indizierten Spiele ist mir aufgefallen, daß mit „G.I.Joe II" und „1942 Trainer" zwei Programme vorhanden sind, die es eigendlich gar nicht gibt. Meines Wissens handelt es sich dabei um Abarten der Originalversionen, die durch Cracken entwickelt wurden, und die man nirgendwo käuflich erwerben kann. „G.I.Joe II" und „1942 Trainer" sind also nur als Raubkopien im Umlauf. Also ist es offensichtlich, daß die Bundesprüfstelle mit Raubkopien hantiert!! ...Mich würde freuen, wenn Ihr Stellung zu meinen Erkenntnissen beziehen würdet, und mir sagt, was Ihr von diesen Vorkommnissen haltet. Es wäre auch wahnsinnig nett, wenn Ihr Euch einmal mit einem Vertreter der Bundesprüfstelle in Verbinung setzen könntet, um ihn zu befragen, wie er die Sache mit „G.I.Joe II" und „1942 Trainer" rechtfertigt. ...

P.C.G.

(Anm. d. Red.: Liebe Leute, wir waren schon da! In ASM Ausgabe 10/87 befindet sich ein ausführlicher Bericht, wobei Herr Adams, der Jurist der Bundesprüfstelle auch zum Thema Raubkopien zu Wort kommt. Die dürfen das nämlich! Für die Indizierung durch die Bundesprüfstelle spielt der „Vertriebsweg" keine Rolle. Es könnte z.B. auch ein PD-Programm oder andere „selbst erstellte" Software indiziert werden. Übrigens, die Sache mit „G.I.Joe II" und „1942 Trainer" wurde von der Bundesprüfstelle korrigiert.)

„Was gefällt"

Das einzige, was mir zur Zeit an Eurer Superzeitschrift nicht gefällt ist, daß dauernd irgendwelche Mieslinge im Feedback über manche Sachen meckern (Please to meet you, Layout, Konvertierungen, Poster etc, etc.), die andere gut finden. Mein Vorschlag wäre, Ihr stellt über diese verschiedenen Rubriken eine Liste zusammen und druckt sie ab. Dann könnte jeder Leser, der dazu Lust hat, dahinter schreiben, was ihm daran gefällt und was nicht und den Wisch an die Redaktion schicken. Danach könntet Ihr Euch bei der Zusammenstellung der nächsten Hefte richten und das Feedback hat seine Ruhe. Macht's gut!

Mister A., Sulz

(Anm. d. Red.: Unsere Umfrage, die wir in der letzten Ausgabe gestartet haben, läuft immer noch, weil wir wirklich gerne wissen wollen, was Ihr Euch eigentlich denkt. Wer also was zu meckern hat, sollte dies kundtun. Das Feedback wird aber mit Sicherheit keine Ruhe haben, da es immer wieder neue Anregungen gibt, und auch wir werden keine Ruhe geben bei dem Versuch, die ASM für Euch noch interessanter zu gestalten.)

„Wo bleibt der 128er?"

In Ihrer-Zeitschrift streiten sich die Atari ST-Besitzer mit den Besitzern eines Commodore Amigas... Ich hingegen bin Besitzer eines 64ers. Vor etwa einem 3/4 Jahr kaufte ich mir einen C128. Er ist zwar schön und gut, jedoch gibt es keine ausreichende Zahl an Spielesoftware. Warum nicht, frage ich mich. Wissen Sie, was es gibt? 1.Rocky Horror Show, 2. Kikstart, 3. Kick-Boxing, 4. The last V8. Das wäre es auch schon. Ha, ha, ha und nochmals ha! Das ist ja schon mehr als lachhaft. Der C128 hat doch super Fähigkeiten. Die Atari XL/XE-Besitzer klagen bei Ihnen, jedoch geht es den Besitzern eines C128 noch viel schlechter als den Atarianern. Warum? Wollen die Software-Firmen nicht mehr herstellen? Die vier Spiele, die es für den C128 gibt sind alles nur Konvertierungen von 64er Spielen. Ich habe es satt, mit meinem 128er immer nur im 64er-Modus zu spielen. Die Firmen sollten sich darüber mal ernsthaft Gedanken machen.....

Gregor Bambenek

„Platzverschwendung"

Ich kann mir vorstellen, daß Sie eine ganze Menge Leserbriefe bekommen. Umso schlimmer ist es, daß Sie dann die Meinung von A. Müller veröffentlichen, nur um das Ganze zu widerlegen, was eine viertel Seite in Anspruch nimmt, wo sonst fünf Leserbriefe stehen könnten. Dann noch etwas: Ich wollte eigentlich eine ASM lesen, aber als ich dann sah, war die Lebensgeschichte von James Bond. Das hätte nun echt nicht sein müssen! Zur Indizierung sage ich, daß das bei einigen Spielen vielleicht ganz nützlich ist, bei anderen aber lachhaft!

Knut Zimmermann, Uslar

(Lieber Knut, es tut uns leid, wenn Dich die Themen im Feedback nicht sonderlich interessiert oder vielleicht gar gelangweilt haben; aber manchmal erreichen uns nun einmal Leserbriefe, die wir nicht gern kürzen möchten, weil wir sie den Lesern nicht vorenthalten wollen. So auch die Briefe von A. Müller und Patrick Schmitz.)

„Anruf-Beantworter"

... leider muß ich zu meinem Bedauern feststellen, daß Sie mir gar nicht antworten. Rufen Sie mich doch mal bitte an; das ist ja nun wirklich nicht zuviel verlangt! ... Aber bitte nur nachmittags, da ich vormittags noch Schule habe. Wenn Sie nicht anrufen, bin ich wirklich stinksauer, denn es sind schon wichtige Fragen, die ich Ihnen stellen möchte. Ich hoffe, daß Sie dafür Verständnis haben, oder?

Michael, Gehrden

(Anm. d. Red.: Lieber Michael, Dir wie auch unseren anderen Lesern müssen wir leider sagen, daß es uns nicht immer möglich ist, Eure Anfragen in dem „gewünschten Tempo" zu erledigen. Wir tun unser Bestes, das dürft Ihr uns glauben; und dennoch ist es einfach nicht machbar, all Eure Fragen zu beantworten, was schlicht und einfach aus der Fülle der bei uns täglich eingehenden Leserbriefe resultiert. Umso schwieriger wird die Sache natürlich dann, wenn Ihr uns zur telefonischen Beantwortung Eurer Fragen auch noch eine bestimmte Tageszeit vorgebt. Jetzt mal unter Brüdern: Wie sollen wir denn das anstellen, hä? Aber Leute, verzagt nicht, keiner Eurer Briefe wandert in den Papierkorb; wir versuchen, alles „aufzuarbeiten" - nur laßt uns dazu ein klein wenig Zeit, okay?)

„Schweine-Poster"

... ich möchte zwei wichtige Punkte ansprechen: 1. Ein Poster wie das aus ... ASM 11/87 (*gemeint ist der „Wolfsman"- Anm. d. Red.*) hat in Eurer Zeitung nichts verloren. Ich habe es gleich in den Müll geworfen. So etwas hängt sich doch kein „Schwein" auf. Bitte bringt Poster, die man sich auch ansehen kann. 2. Ein Verbesserungsvorschlag von mir: Ich glaube, daß es wirklich gut ankommen würde, wenn Ihr hinter den Programmen aus „Die gesammelten Werke" eine Gesamtnote schreiben würdet. Wenn ich z.B. den Namen „Agent X" lese, weiß ich nicht, ist das Programm nun gut oder zum „KOTZEN"!? 12 ist super, und 1 ist eben für den Müll. Ich hoffe, Ihr überlegt Euch meinen Vorschlag.

Schnüffi

(Anm. d. Red.: 1. Für „Schweine" ist das Poster nicht gedacht; das hieße doch auch wirklich, Perlen vor die Säue zu werfen. Doch Scherz beiseite und gleich zu Punkt zwei: Die Idee mit der Gesamtnote in den „Gesammelten Werken" ist schon einige Male an uns herangetragen worden und im Prinzip durchaus realisierbar; wir lassen uns das mal durch den Kopf gehen.)

„ELITE für ST?"

... ich möchte Euch bitten, Eure Kontakte spielen zu lassen und für mich herauszufinden, ob und wann **ELITE** für den **ST** herauskommt. Ich hatte kürzlich nämlich in einer anderen Compi-Zeitung mit Riesen-Spiele-Sonderteil gelesen, es käme bald raus, aber man hört nichts davon. Dann muß ich noch ein großes Lob an Eure Schlagfertigkeit aussprechen. In Eurer November-Ausgabe hat Euch ein A. Müller den größten Schundbrief aller Zeiten geschrieben. Mein Freund und ich haben uns ... erst heftig darüber aufgeregt, aber, als wir dann Eure Anmerkung gelesen haben, köstlich darüber amüsiert.

Christian Gilcher, Penzberg

(Anm. d. Red.: Wir müssen Dich leider enttäuschen, denn nach unseren Informationen ist eine Konvertierung von ELITE auf den ST nicht geplant; es steht jedoch eine Umsetzung auf MSX und IBM bevor, was Dich allerdings wohl nicht trösten wird.)

„7 auf 1 Streich"

1. Ihr solltet „Please to meet you", „Horror-Skop" und ähnliche Sachen wieder rausnehmen. 2. Wo ist der Witz bei „Donal Bug"? 3. Mehr Berichte wie von der PCW-Show. 4. Ihr solltet weniger Action- und mehr Strategie-Games und Adventures testen. 5. Der Anwenderteil sollte wieder etwas kleiner werden. 6. Der „Secret Service"-Teil müßte größer werden. 7. Bringt doch mehr für C-64, denn der ist noch lange nicht tot!

„Eine C-16-Geschichte"

Es bereitet mir Sorgen, wie der C-16/+4 in Ihrer Zeitschrift behandelt wird. Während er in ASM 1/87 noch als Computer angesehen wurde, wird er nach und nach zum Außenseiter abgestempelt. Ich möchte Ihnen eine Geschichte erzählen, die ein wenig Verständnis für diesen Computer aufbringen soll:
Irgendwann hatte sich mein Freund einen C-16 gekauft (bis dahin besaß er einen Laser 310), und er hatte auch einige Spiele; diese Spiele (u.a. MR. PUNIVERSE, BERKS III, HEKTIK und MANIAC MINER) bestachen nicht gerade durch Supergrafiken und digitalisierte Soundeffekte, sondern durch ihren Spielwitz und ihre Unkompliziertheit. Wir verbrachten sehr viel Zeit vor diesen Spielen und fanden sie toll. In der Zwischenzeit hatte ich mir einen Plus4 gekauft und bin bis heute sehr zufrieden. Doch eines Tages rief ich bei meinem Freund an, ob er denn Zeit hätte; er hatte, nur mit dem Problem, daß er gerade im Begriff war, seinen C-16 zu verkaufen. So mußte ich mit ansehen, wie er ihn für 'n Appel und 'n Ei verscheuerte. Aber mein Freund freute sich, er würde bald einen 64er haben. Nun, er kaufte sich einen, und er hatte wieder Spiele, die allerdings **nur** durch Supergrafiken und fantastische Sounds bestechen - wirklich nur dadurch! Die Spiele sind lieblos programmiert worden, und es will bei mir einfach kein Spaß aufkommen, wenn ich diese „Wahnsinns-Games" spiele (z.B. CHAMPIONSHIP WRESTLING, MOVIE MONSTER oder LABYRINTH). Wem macht es schon Spaß, sich 20 Minuten lang Titelbilder und Sounds reinzuziehen und dann zwei Minuten zu spielen? ... Da schau ich mir lieber 15 Minuten den blauen Schirm meines Plus4 an, um dann ein schön simples, aber mitreißendes Game zu spielen. Es gibt ja auch technisch komplizierte Spiele für C-16/+4, die aber trotzdem so liebenswert sind wie die anderen. Laßt diese einfachen Spiele nicht aussterben!

Stefan Waterkamp, Owschlag

„Vorschläge"

Ich hätte einige Verbesserungsvorschläge zu machen: Zuerst einmal der Preis, ich finde DM 6,50 einfach zuviel; ich weiß, daß die Produktionskosten hoch sind, aber DM 6,50 sind nicht wenig! Jetzt noch ein Vorschlag: Ich fände es gut, wenn Ihr mehr von DONALD BUG in die ASM setzen würdet. Das HORROR-SKOP finde ich aber trotzdem einen Schmarrn. Meinetwegen könnt Ihr es gern wieder rausnehmen! Super fände ich auch, wenn Ihr jedesmal zwei Poster in die ASM setzen würdet.

Florian

„James Bond"

Ich habe gleich drei Anliegen. Das erste betrifft den Leserbrief von Patrick Schmitz zum Thema James Bond-Filme. ich persönlich verfüge leider nicht über eine sechsundvierzigseitige Facharbeit zum Thema, aber dennoch glaube ich, mich dazu äußern zu können.
Denn wie lernt man doch so schön in der Schule? Voraussetzung für ein Leben in der Gesellschaft sind das Akzeptieren anderer Meinungen und die Fähigkeit, Kritik sowohl auszuüben als auch zu vertragen (denn wie sollten sonst verschiedene Menschen mit verschiedenen Ansichten in Frieden miteinander leben?). Diese Voraussetzung hätte Herr Schmitz sich einmal vor Augen halten sollen. Da er es aber anscheinend nicht getan hat, ist seine Entscheidung, sich aus dem Leserkreis der ASM zu verabschieden, nur allzu verständlich. Dennoch sollte sich Herr Schmitz fragen lassen, ob seine Reaktion auf eine seiner Meinung widersprechenden Äußerung nicht zu übertrieben ist. Ich hoffe, Herr Schmitz steht diesen Anregungen, sofern er sie liest, wohlwollend gegenüber und bedenkt seinen Schritt noch einmal, zumal es übertrieben ist, eine so hervorragende Computerzeitschrift wie die ASM wegen dieser kleinen Unstimmigkeit links liegen zu lassen.
Mein zweites Anliegen ist eine Frage an die Redaktion. Mich als Amiga-User würde es interessieren, warum Ihr bei einigen Programmen nur den Atari ST angebt und nicht den Amiga, obwohl dieses Programm von Softwareversandhäusern in Eurer Zeitschrift auch für den Amiga angeboten wird (PHANTASIE III, etc.), und somit auch für dieses System erhältlich ist. Zuguterletzt noch eine weitere Frage: Wißt Ihr denn etwas von einer Amiga-Konvertierung des C-64er-Programms LORDS OF MIDNIGHT? Falls nicht, an wen könnte ich mich wenden, um dies in Erfahrung zu bringen?

Elmar Ebbinghaus

(Anm.d.Red.: Für LORDS OF MIDNIGHT gibt es keine Amiga-Konvertierung)

<u>An :</u> ASM "Feedback"

<u>Betr. :</u> Verschiedenes

Hallo,ASM !
Erst einmal das übliche,dicke Lob an euch alle.Ihr seit echt Spitze !
Besonders gut fand ich es,daß in der letzten Ausgabe(11/87) auch einmal längere Briefe abgedruckt wurden.Ein besonderes Lob gilt hier dem "Bond Bericht" von Patrick Schmitz.Jedoch denke ich,daß so lange Briefe von Leuten wie A.Müller wirklich nicht vollständig
abgedruckt werden müßen,da sie nur aus wütenden Anschuldigungen und falschen Behauptungen bestehen,welche für den Leser jedoch recht uninteressant sind.Trotzdem finde ich es super,daß Ihr solch geharnischte negatieve Kritik nie einfach unterdrückt,sondern sie sogar noch abdruckt.
Hier noch ein paar Vorschläge zu Eurer (fast) perfekten Zeitschrift:
-die Gewinnerlisten sollten 'raus aus der Zeitschrift,da sie ja doch nur für sehr wenige interessant sind.Ich glaube,der Großteil ließt über sie hinweg(wie ich),auch wenn er an den Wettbewerben teilnimmt(wie ich).Die Gewinner erfahren ja doch von ihrem Glück.
-Die Filmhitliste sollte weitergeführt werden,auch wenn sie nicht direkt etwas mit Computern zu tun hat.
-wäre es nicht möglich,zu jedem Spiele-Test zwei Bewertungskästchen(statt bisher eines)von zwei Testern zu bringen,die dann auf kleinstem Raum gut die verschiedenen Meinungen repräsentieren ?
-der Messebericht von der PCW Show war super-aber zu kurz.Bitte das nächste Mal etwas ausführlicher und möglichst alle Softwarehäuser berücksichtigen,ja?Ich meine,wozu seid Ihr denn das 1. Spielemagazin im Lande ?

Noch ein Apell an alle Softwarehäuser (es wäre toll,wenn Ihr den vielleicht abdrucken würdet) :
<u>Bitte gebt in Euren Anzeigen immer das System an,für das die vorgestellten Programme erscheinen,da man sich sonst als Besitzer eines Atari ST,Amigas oder sonstiger Computer umsonst enttäuscht fühlt oder freut und somit der durch die Anzeige zu vermitteln wollenden Kaufwunsch des Programmes teilweise nicht zur Geltung kommt oder er umsonst geweckt wird.</u>
Ich ärgere mich nämlich jedesmal,wenn ich so eine Anzeige sehe,da mich dann die Unruhe packt : kommt es für den ST - kommt es nicht ?

Mit freundlichen Grüßen,

„Verbesserungen"

Ich finde Eure Zeitschrift einfach super, habe aber trotzdem ein paar Verbesserungen vorzuschlagen. 1. Bei den Konvertierungen könntet Ihr auch Bewertungskästchen einführen. Die sagen mehr über ein Spiel aus als tausend Buchstaben. 2. Bei den „Gesammelten Werken" liegen einige Fehler vor. ACE OF ACES z.B. fehlt, obwohl es bei Euch 1987 erschien. 3. Die News sind zu unübersichtlich; man weiß nicht genau, welche Story zu welchem Bild gehört oder eins hat. 4. Filmknüller gehören nicht in die ASM (interessiert kein Schwein (oink)!!! Die Poster, das Horrorskop und Donald Bug müssen drin bleiben; ich frag' mich immer, was die Laute dagegen haben.

Nun zum Vorschlag des Peter Parker (ASM 10/87): So ein Eck für Kuriositäten wär nicht schlecht, und deshalb hab ich auch was entdeckt. Man kennt ja die Reset-Schalter für den C-64. Mit einem solchen wollte ich das Spiel XXXXXXXXX aus dem Rechner werfen. Nach dem Knopfdruck des „Schalters" froren die beiden Helden in ihrer Bewegung ein, und zwei neue Kämpfer kamen. Das läßt sich so lange fortsetzen, bis der Bildschirm voll ist.

Büchertips gehören nicht in die ASM, sonst hieße sie nämlich ABM. Aber eins freute mich. In ASM 11/87 war viel AMIGA drin (sehr gut). Aber auf Seite 128, was mußte ich beim Flop lesen? Der war ja viel zu lasch geschrieben. Da freut man sich, wie ein Spiel heruntergemacht wird, und dann steht da kein einziges gemeines Wort wie bei den anderen „Flöpen" (bezieht sich nicht darauf, daß es ein ST-Spiel war, sondern auf die Schreibweise).

Ansonsten wäre nichts mehr zu erwähnen, denn neben Euch VERGILBT jede Computerzeitschrift. Bitte, bleibt wie Ihr seid.

Simon Kelm, Leonberg

„Lächerlich"

Ich finde den Vorschlag von Markus, auch Oldie-Kopfnüsse zu drucken, echt super! Aber man sollte öfter Kopfnüsse bringen, die auf vielen Systemen laufen, denn sonst ist eine Kopfnuß für viele uninteressant. Aber jetzt zu dem lächerlichen „Leserbrief" von A. Müller: Es ist ja wohl ein Witz, was er da schreibt. Entweder ist er ein völliger Laie, oder er ist einer, der sein Fachwissen (???) loswerden will. (Dann sollte er auch aufhören, Leserbriefe zu schreiben). Und außerdem, will er etwa wieder einen AMIGA-ST-Krieg vom Zaun brechen??? (Nein, nicht schon wieder...) Zum Schluß noch ein dickes Lob! Ihr habt Euch bis jetzt nur positiv verändert!

Gunther Osburg, Coesfeld

„Alles Mögliche"

Ich lese regelmäßig die ASM, und ich bin der Meinung, da ist noch einiges zu verbessern. Z.B. die Seite des Flops. Warum bekommt so ein schlechtes Programm einen so großen Artikel? Ihr könnt uns bestimmt in einigen Sätzen beibringen, daß das Programm Schwachsinn ist, gelle? Auch vom „Please to meet you-Teil" kann man einiges vergessen. Die Leinwandknüller gehören ja wohl nicht in eine Software-Zeitung, oder? Auch die Verkaufshitparade. Eine Seite vorher ist eine viel umfangreichere abgebildet.

Jetzt habe ich aber genug gemekkert. Jetzt kommt das Gute Eurer Zeitschrift: Ihr habt viele aktuelle Spiele und Programme, das Feedback und der Konvertierungsteil sind super und vieles, vieles mehr (Poster, Comics...). Ach ja, da hätte ich noch was: In der ASM 11/87 habt Ihr INDIANA JONES getestet (7/0/5/5/3), aber in einer anderen Software-Zeitschrift wurde daraus ein absoluter Hit. Daraufhin habe ich mir das Programm sofort zugelegt, und ich muß sagen: Einsame Spitze!! Aber sonst ist Eure Zeitschrift echt SUPER! Go on!

Karsten Meier

„Leser-Helpline"

Wahrscheinlich bekommt Ihr jeden Tag Briefe, worin steht, daß Ihr die eine oder andere Computermarke vernachlässigt. Auch ich sehe das so, daß es noch andere gute Computer gibt als nur C-64, Schneider und Sinclair. Die machen bestimmt 75% Eures Blatts aus. Ich persönlich besitze einen Atari 800 XL und einen Thomson. Wahrscheinlich werdet Ihr Euch jetzt fragen, was ein Thomson ist.

Warum gibt es nicht wenigstens eine ganz kleine Seite in Eurem Magazin, die sich mit Programmen von solchen Exoten beschäftigt? Die Anregung von Jan Geissler im letzten Feedback finde ich gut. Mülleimerspiele sollten mit besonderer Warnung auf einer besonderen Seite untergebracht werden, denn so manche Software ist Euer schönes buntes Papier nicht wert, und es gibt doch wohl noch mehr gute Software als Ihr testen könnt, so hoffe ich wenigstens.

Ich finde, daß Ihr zu wenig für die absoluten Anfänger tut. Vielleicht sollte es eine Adresse geben, wo jemand auch die „dümmsten Fragen" beantwortet. Ich hätte da nämlich einige.

Nun zu meinem Atari. Ich habe erst fünfmal die ASM, aber in keiner einzigen ist ein ASM-Hit für den kleinen Atari. Wenn ich was über Atari lese, dann sind das meistens Spiele mit sehr mageren Bewertungen, die ich auch anzweifeln will. Die beste Kritik in dieser Richtung hat, glaube ich, das Spiel „ALPTRAUM", letzte Ausgbe. Es gibt aber auch supergute Spiele für die kleinen Ataris. Beispielsweise SILICON DREAMS oder JEWELS OF DARKNESS. Noch ein ganz blöder Vorschlag: Vielleicht solltet Ihr zwei ASM herausbringen, 8- und 16-Bit. Ich meine, mich und wohl auch die meisten 8-Bit-User interessiert es wohl kaum, was es alles für den Amiga oder ST gibt, und vorläufig kann ich mir so eine Maschine nicht leisten (leider). So, jetzt ist es genug mit der Kritik, denn eigentlich habt Ihr jedesmal gute Arbeit geleistet mit Eurer ASM.

Zum Schluß hätte ich noch eine Bitte. Ich suche Hilfestellungen zu folgenden Adventures: SILICON DREAMS, JEWELS OF DARKNESS, ASYLUM und SPELLBOUND. Desweiteren weiß ich nicht, wie ich an indizierte Spiele herankomme (keine Angst, ich bin über 18 Jahre alt!).

Klaus Ebeling, Wertheim

(Anm. d. Red.: Da sind eine Menge Punkte in Deinem Brief, die nach einer Beantwortung verlangen. Leider müssen wir uns hierbei recht kurz fassen: 1. Wir haben überhaupt nichts gegen die „kleinen" Ataris; das Problem ist aber, daß es sich bei den meisten Neuerscheinungen für diese Rechner um Konvertierungen von Programmen handelt, die bereits auf anderen Systemen liefen. 2. Wir sind der Ansicht, daß nicht nur guten, sondern auch den schlechteren Programmen in etwa der gleiche Raum gebührt. Wenn wir ein Spiel getestet haben, wollen wir ja unsere Bewertung auch begründen, und diese Möglichkeit sollte auch bei schwächeren Produkten bestehen. 3. Dein Vorschlag, zwei ASM's herauszugeben, würde eine enorme Steigerung der Produktionskosten bedeuten und damit den Einzelpreis ziemlich steigen lassen. 4. Indizierte Programme dürfen nicht im Versandhandel verkauft werden, sondern müssen in Ladengeschäften über den Tresen gehen, d.h. persönlich an den Käufer ausgehändigt werden. Du mußt Dich also, in „Begleitung" Deines Personalausweises oder Führerscheins in ein solches Geschäft begeben. 5. Mit den von Dir angesprochenen Hilfestellungen gibst Du uns ein wichtiges Stichwort. Wir kennen natürlich eine ganze Menge Spiele, doch wir können nicht Fragen zu jedem einzelnen davon beantworten, zumal es sich oftmals um Probleme handelt, die erst in den höheren Spielstufen auftreten. Ein wenig können wir da sicherlich mit dem SECRET SERVICE weiterhelfen, doch auch hier müssen wir uns natürlich auf Programme konzentrieren, die für möglichst viele Leser interessant sind. Daher unsere Frage: Was haltet Ihr von einer Art „Helpline" als Ergänzung zum SECRET SERVICE, in der sich Leser gegenseitig Hilfestellung geben? Wir würden versuchen, das Ganze zu organisieren und Euch eventuell ein oder zwei Seiten zur Verfügung stellen. Ganz wichtig ist aber Eure Bereitschaft, aktiv an „Eurer Helpline" mitzuarbeiten. Also, denkt mal drüber nach, und teilt uns Eure Meinung dazu mit!)

„Amnesie?"

Mann, was soll ich bloß von Euch denken? Auf der einen Seite verkündet Ihr immer Eure Begeisterung für anspruchsvolle „Metzelspiele" (TNT etc.) - in Teamwork natürlich!! - auf der anderen Seite er-

Sehr geehrte ASM Redaktion, ich würde mich glücklich schätzen, wenn Sie den untenstehenden Text in Ihrer Bomben-Zeitschrift veröffentlichen könnten.

Unter dem Pseudonym Dr. Frankenstein habe ich in einem der letzten ASM'S meine Meinung über den Leserbrief von Herrn Ippisch geäussert.

In ASM Nr. 11 hat jedoch dieser A. Müller aus Zwiesel eine Beleidigung gegen mich ausgestossen. So etwas mag ich gar nicht und deshalb habe ich mich entschlossen, unter meinem "richtigen" Namen meine Meinung darüber zu äussern.

Dieser A. Müller hat, aus meiner Sicht, die ASM Redaktion sehr verletzt. Er hat auf barbarische Weise seine ungerechtfertigen Anschuldigungen gegenüber der ASM durchsetzen wollen. Er hat genau das Gegenteil damit erreicht. Ausserdem zeugt es nicht gerade von Intelligenz zu behaupten, der Commodore C-64 hätte bessere Soundfähigkeiten als der Atari ST. Ich bin lange Jahre Commodore User. Zuhause stehen bei mir ausser dem 64'er auch noch ein Amiga und ein IBM. Ich bin zwar kein Atari Fan, aber ich muss doch bemerken, dass der Atari in der Lage ist, Sound zu erzeugen, der Lichtjahre vor dem des 64'er steht. Auch das Scrolling ist besser als beim 64'er. Jeder Programmierer weiss dass (ausser natürlich Herr A. Müller - aber er ist ja kein Programmierer, sondern ein Anfänger, der es nicht weiterbringen wird als eine BASIC Zeile).

Schade dass die ASM Redaktion auf solche Briefe nicht härter reagiert. Eine Zeitschrift darf halt nicht so hart rangehen. Doch trotzdem ein Lob an die ASM Redaktion für die wirklich fabelhaften Antworten gegenüber den Beschuldigungen von A. Müller.

Er bezichtigt mich der Unfähigkeit. Ich der ich mit einigen GROSSEN der Branche in regelmässigem Kontakt stehe. Ich, der ich von Anfang an dabei bin. Ich, der ich stolz bin ein Computer Freak zu sein. Ich, der sich nicht schämt seine ehrliche Meinung zu äussern. Ich will keine Eigenwerbung betreiben, aber dies musste mal gesagt werden.

Auf Wiedersehen Herr Müller, ich hoffe Sie schmoren in der ......

Macht weiter so, Ihr tapferen Leute von der ASM. Eure Zeitschrift, ist ein Stern am Computer Himmel. Selbst englische Computerzeitschriften (CU,CVG) verblassen vor euch. Ich als Amiga User bin bei euch immer auf meine Kosten gekommen. Vor allem in letzter Zeit. Macht weiter so !!!!!

L C S (ex Frankenstein)

fahren alle Strategiespiele, die sich mit dem 2. Weltkrieg auseinandersetzen, gehörige Abfuhren. Anscheinend leidet die ASM-Redaktion unter Amnesie der Jahre 1939-45, oder wie ist es sonst zu erklären, daß alle geschichtshistorische Software dieser Jahre mit einem Bann belegt wird. Ich kann einfach nicht verstehen, wie dermaßen uninteressierte und nichtinformierte Personen als Tester herangezogen werden können, die von vorn herein mit einer (wahrscheinlich begründeten) negativen Einstellung hinsichtlich dieser Art Programme an den Test herangehen. Es gibt sicherlich eine Menge alter und auch junger Interessierter, die aufgrund ihrer Fachkenntnisse ein Programm, wie z.B. KAMPFGRUPPE, dessen Besitzer ich bin, richtig einordnen können und als Ergänzung ihrer literarischen und/oder materiellen Sammlung ansehen, mit dem sie einmal in irgendeiner Form ihre Kenntnisse aktiv - im Spiel! - anwenden können, um zu sehen, ob man z.B. Stalingrad hätte entsetzen oder die Bomber über Deutschland hätte aufhalten können etc.... Das ganze ist doch nur eine Simulation einer vergangenen Zeit.

Name unbekannt

(Anm. d. Red.: Kommentar: No comment!)

„MSX-Nachschub"

Ich habe eine Frage an Euch: In ASM 2/87 steht auf Seite 33 ein MSX-Spiel namens ZOOT. Leider steht nur der Hersteller und keine Bezugsquelle dabei. Könnt Ihr sie mir mitteilen ... oder könnt ihr mir das Spiel sogar besorgen, denn Ihr sitzt ja am längeren Draht!

(Anm. d. Red.: Die Bezugsquelle wollen wir Dir gern nennen: Roland Toonen Spezialversand, Postfach 31, 4178 Kevelaer 1. Daß wir Dir aber das Spiel besorgen sollen, geht nun echt nicht, denn hin und wieder müssen wir ja auch mal ein bißchen was schreiben. Wir hoffen auf Dein Verständnis!)

„Specci berücksichtigt"

Ja, jetzt meldet sich mal ein waschechter Ostfriese bei Euch zu Wort, denn - man höre und staune - auch hier im tiefsten Innern des „Tee-Landes" kann man Euer Blatt bekommen. Ich muß schon sagen, was Ihr da mit dieser Softwarezeitschrift auf den deutschen Medienmarkt „geworfen" habt, ist wirklich allererster Güte - Congratulations!!! Vor allem, daß Ihr noch den guten alten „Specci"-Spectrum so gebührend berücksichtigt, finde ich 1A von Euch; denn daß mit dieser „Kiste" echt noch 'ne ganze Menge los ist, weiß nicht nur ganz „Great Britain" sondern auch eine gar nicht mal so kleine Sinclair-Gemeinde „in diesem unserem Lande" (Zitat: „Birne"). Vielleicht könntet Ihr nur mal etwas mehr mehr für den 128 k-Spectrum bringen ('s ist ja gut, nicht gleich aufregen, war ja nur so 'ne Bitte!)?/! Übrigens, auch Eure Idee mit den Sonderseiten, wie „Please to meet you", „Firmen-Profile" u.s.w. ist wirklich absolute „Sahne". Like the English mags but better! ....

Frank Fischer, Norden

(Anm. d. Red.: Die „Sahne" kommt leider etwas zu spät. Uns erreichten inzwischen Berge von Leserbriefen, die die Please to meet you-Ekke besch...euert finden. Deshalb wird's wegfallen. Wegen der Tests: Ruf' uns einfach mal an!)

„Übersetzungen"

Ich finde Ihre Zeitschrift echt super. Am besten finde ich das monatliche Poster und die „Hotline". Aber nun genug des Lobes, hier ist ein Verbesserungsvorschlag: Ich besitze seit ca. zwei Monaten einen neuen C64. Am Anfang habe ich mir viele, gute Billigspiele gekauft. Doch ich finde es eine Schweinerei, daß die meisten Billigspiele eine englische Anleitung haben. Denn ich habe als Fremdsprache Französisch. Und da wollte ich den Vorschlag machen, eine regelmäßige Übersetzungsecke für Billigspiele (Feud, Hollywood or Bust etc.) anzulegen. Ich habe nämlich keine Lust, Stunden meiner knappen Freizeit am Lexikon zu hocken....

Marc Wendling, Saarbrücken-Schaffbrücke

(Anm. d. Red.: So eine „Übersetzungsecke" für Spiele mit ausschließlich englischer Anleitung ist leider nicht drin, da die Anleitungen urheberrechtlich geschützt sind. Das gilt auch für die Übersetzung, und Urheberrechte zu kaufen, ist verdammt teuer. Also, - sorry - keine Übersetzungen.)

„Appell"

Ich finde zwar Eure Zeitschrift prima, aber ich mußte in der letzten Ausgabe (11/87) eine für mich schreckliche Entdeckung machen: MANIAC MANSION ist für Euch vielleicht ein normal-durchschnittliches Adventure, aber für mich gehört es zu den besten Spielen auf dem C-64. Mich beschäftigt es schon seit Wochen, und bei der Bewertung könntet Ihr Euch auch was Besseres einfallen lassen. Also mein Appell an Euch alle: Probiert es doch einmal mit MANIAC MANSION. Ich bin sicher, es wird Euch gefallen.

Orkan Ulukök

„Nichtig"

Ich habe mich entschlossen, auch einmal meine Meinung zu einzelnen Artikeln abzugeben, die im Heft abgedruckt wurden. Da behauptet doch wirklich ein gewisser A. Müller aus Zwiesel, die ASM-Redakteure würden unheimlich viele Fehler machen. In manchen Punkten mag er ja gerade recht liegen, aber sollte man denn wegen einer Nichtigkeit (z.B. wenn die falsche Herstellerfirma angegeben wurde) einen Redakteur in Verruf bringen? Desweiteren muß man bedenken, daß wir ja alle Menschen sind und, wenn auch ohne es zu wissen, manchmal etwas falsch machen.
Nun zu Punkt zwei: Ich finde es nicht gerechtfertigt, TAIPAN auf dem ST als Flop des Monats hinzustellen. Sie hatten in früheren Ausgaben, wenn auch nicht in der vorliegenden, Programme getestet, die schlechter abschnitten als TAIPAN. Zumal TAIPAN auch bei der Grafik noch eine beachtliche Punktzahl (7) aufzuweisen hat. Andererseits hängt es aber auch von dem jeweiligen Betrachter ab, ob er das Spielprinzip anrüchig findet oder nicht. So, das wäre alles. Noch eine allgemeine Bemerkung meinerseits: Ihr Heft ist Spitze und bedarf keiner Veränderung mehr.

Jochen Stüber, Groß-Gerau

„Kriegsspiele"

Ich finde die Meinungen um das Für und Wider der Kriegsspiele im Feedback recht interessant, zum Teil aber auch recht witzig. Aber mit der Meinung des Andreas Link aus Wien nimmt, wie ich meine, alles Ausmaße an, die der Sache nicht angemessen sind. Wenn jemand gewisse Spiele als brutal ansieht, dann sollte dieser doch Priester oder Nonne werden anstatt sich weiterhin mit solchen Games abzugeben. Ich selbst bin seit Jahren begeisterter Spieler von Games aus diesem Gebiet und habe trotzdem noch keinen Menschen umgebracht, genötigt, vergewaltigt oder sonstwie mißhandelt.
So, das war's, was ich mal sagen mußte; ich würde mich sehr über Leserresonanz zu diesem Brief freuen.
Jetzt aber noch eine Frage an die ASM: Ich suche seit gut einem Jahr das Spiel IKARI WARRIORS für den C-64, bin aber bis jetzt noch nicht fündig geworden. Daher wollte ich fragen, ob es dieses Spiel überhaupt für den C-64 gibt oder jemals geben wird.

Andreas Plutte, Altshausen

(Anm.d.Red.: IKARI WARRIORS gibt es nicht für den C-64; ob es dieses Spiel in Zukunft für dieses System geben wird, ist noch nicht bekannt.)

„Von Leser zu Leser"

Ich möchte mit diesem Brief zu einigen Briefen in der ASM Stellung nehmen. Zuerst zum Brief von Jan Geißler:
Ich stimme mit Jan in einigen Punkten überein, z.B. daß die „Please to meet you"-Seite nicht die beste Idee war (Kreuzworträtsel in einer Softwarezeitschrift?!?) oder daß die „Secret Service"-Ecke viiiel zu kurz ist, doch die Schachecke oder das Poster oder Donald Bug möchte ich in der ASM nicht missen. Außerdem sollten auch die nach der Testermeinung schlechten Programme getestet werden, denn es gibt auch verschiedene Meinungen über dasselbe Programm.
Der Brief von Patrick Schmitz: Es ist verständlich, daß Dir das Spiel „The Living Daylights" nicht gefällt, ich bin derselben Meinung, doch das ist wirklich kein Grund, einen größeren Roman darüber zu schreiben, wer der beste Bond war. Bitte schicke solche Briefe doch lieber an eine Kinozeitschrift und nicht an die ASM.
Zuguterletzt der Brief von A. Müller: Der Brief selbst war ja schon stark (das Gemecker an Secret Service zum Beispiel), aber der Schlußsatz das härteste („Wer meine Anschuldigungen widerlegen kann, kennt sich nicht aus."). Zumal Ihr fast alles widerlegen und richtigstellen konntet. Nein, tut mir leid, ich kann kein Verständnis für einen solchen Leserbrief aufbringen. Herr Müller, Ihren nächsten Brief unterschreiben Sie bitte mit „Herr Allwissend"! Kritik habe ich außer den oben genannten Punkten nicht anzubringen. Bleibt so wie Ihr seid.
Ich wollte mit diesem Brief niemanden beleidigen, sondern mit ihm den angesprochenen Personen Gelegenheit zur Erwiderung geben. Also liebe ASM-Redaktion, druckt diesen Brief ab (es ist mein zweiter Anlauf).
Bis zum nächsten Mal

Sören Marquardt

"Gekränkter Genius"

Ist es nicht herrlich, daß es immer wieder Menschen gibt, die der Ansicht sind, daß sie von genialer Muse beseelt und ihre Mitmenschen von Dummheit geschlagen sind?
Ein wunderbares Beispiel dafür war Hans Ippisch, dessen glorreicher Feldzug gegen den (dummen) Rest der Menschheit nun von A. Müller vortgesetzt wurde.
Es ist berauschend seine lückenlose Argumentation zu verfolgen, die so vorurteilsfrei ist und ohne jegliche Beleidigungen auskommt.
Dieser Mensch ist doch tatsächlich der Meinung er wüßte wie es ist und etwas anderes gibt es nicht (siehe: letzter Absatz seines Briefes!!!). Seine Gabe, andere als dumm, falsch-informiert und unqualifiziert zu bezeichnen, ist bewunderungswürdig. Das beste aber ist, daß er bei seiner Meinung bleibt, egal, ob sie nicht belegt, oder sogar unlogisch ist.
Ich habe mit wachsendem Interesse gelesen, was er an falschen Anschuldigungen und Behauptungen hervorbrachte. Am meisten hat mich seine Behauptung, der ST könne "...nie und nimmer..." so schnell wie der C-64 *scrollen*, verwundert, da ich mich jetzt ernsthaft frage, ob ich damals wirklich einen C-64 gekauft habe, oder vielleicht nur einen getarnten Taschenrechner, denn das, was bei mir die Aufschrift "C-64" trägt, *scrollt* bei weitem nicht so schnell, wie das, was die Aufschrift ST hat. Wahrscheinlich liegt es nur daran, daß ich einfach nicht erkennen kann, was *wirkliches Scrolling* ist, aber dies liegt bestimmt darin begründet, daß ich eine Software-Zeitschrift, die, seiner Meinung nach, nur Gemeinheiten und Unsinn produzieren kann, gut finde und gerne lese.
So hier schließt nun mein Empörungs-bericht. Ich verbleibe mit der freundschaftlichen Anregung an A. Müller das Gehirn einzuschalten und vielen lieben, hochachtungsvollen Grüßen an die ASM-Redaktion und alle ihre Mitarbeiter, deren Geduld im Umgang mit oberschlauen Super-Miesmachern meine vollste Bewunderung findet.

Sascha Merberg, Hamburg.

Sascha Merberg

„Schneider-Pokes"

Ich, ein kleiner Anfänger, der vor Kurzem einen Schneider CPC bekommen hat, hätte gern gewußt, wie man einen Poke eingibt.

Fabian Rößler, München

... wenn Sie mal in Ihrer Zeitschrift ein paar Pokes für den CPC rausbringen, sollten Sie auch wenigstens zeigen, wie man diese Pokes eingeben soll!

Arek Nowottny, Berlin

(Anm. d. Red.: Stellvertretend für viele Schneider-User haben wir Eure beiden Briefe abgedruckt, um nochmal das Problem der Eingabe von Schneider-Pokes aufzugreifen. Die Pokes werden grundsätzlich vor dem CALL-Befehl eingesetzt, d.h. daß der Loader geMERGEd und die entsprechende Zeile editiert wird. Ebenso kann man versuchen, den Loader zu unterbrechen, um den Poke einzusetzen. Hilfreich und in den meisten Fällen unverzichtbar ist ein sogenanntes „Multiface Two", mit dem man ohne größere Probleme die Pokes direkt in das Programm eingeben kann. Sollten die Pokes keine Wirkung zeigen, dann gibt es mehrere Ursachen dafür: Einmal ist das Computermodell entscheidend (ein 464-Poke muß nicht unbedingt auf dem 6128 funktionieren). Weiterhin kommt es auf den Massenspeicher an, also Diskette oder Kassette.)

„Finger weg!"

Der Vorschlag von Mark Schäfer, eine „Finger weg!"-Rubrik einzuführen, ist so gut, daß ich wohl nie darauf gekommen wäre. Denn wer liest schon gern über Dinge, die ihn sowieso nicht interessieren. Aber gleich zu sehen, was Mist ist, wäre viel praktischer. Auch finde ich, ein Listing wäre nicht schlecht. Wie wäre denn der Titel „Software zum Selbermachen"?

David Krier, Saarbrücken

„ASM auf Horror-Trip?"

Wir möchten Stellung nehmen zu den Titelbildern 5/87 und 10/87. Generell sollte davon ausgegangen werden, daß eine Zeitschrift ihren Charakter auf der Umschlagseite deutlich macht. Kann man unter diesen Gesichtspunkten wirklich davon ausgehen, daß die oben genannten Titelbilder diese Voraussetzung wirklich erfüllen? (Großes, großes Fragezeichen!) ...
Die Ausgabe Nr. 5/87 zeigt eine überdimensionale Teufelsfratze, kombiniert mit Sex und Gewalt. Wohlgemerkt, Gewalt, die gerade auch von ASM-Redakteuren bei Spieletests schon oft kritisiert wurde! Uns stellt sich die Frage, wie dies zu werten ist: Schizophrenie oder pure Absicht, um die Auflage zu steigern? Der Höhepunkt der Geschmacklosigkeit war bisher jedoch die Darstellung eines abscheulichen Werwolfs, gekrönt durch die weitere Publikation in Form eines Posters in der Ausgabe 10/87. Auch hier läßt sich Satanisches assoziieren. So zeigt sich Ozzy Osbourne (*ehemaliger Lead-Sänger der Rockgruppe BLACK SABBATH - Anm. d. Red.*) beispielsweise in ähnlicher Positur mit dem Ziel, Satanskult zu betreiben.
Im Ganzen bewerten wir Ihre Zeitschrift als positiv, die oben genannten Punkte und das „Horror-Skop" (schon wieder okkulter Bezug), zeigen für uns als Christen abschrekkende und nicht der ASM entsprechende Züge. Als Käufer der Zeitung wollten wir unsere Rechte herausstellen. Wir sind zwar nicht knapp bei Kasse, meinen aber doch, daß uns die genannten Dinge als nicht bezahlenswert erscheinen.

Stephan Scholz & Thilo Wierzock, Frankenberg/Eder

(Anm. d. Red.: Über Religion zu diskutieren, ist immmer eine schwierige Angelegenheit, umso mehr auf dem knapp bemessenen Raum, der uns hier zur Verfügung steht. Feststellen möchten wir aber, daß wir uns für Mark Bromley's „Wolfsman" nicht der unterstellten Auflagensteigerung wegen entschieden haben, sondern weil wir begeistert waren von der künstlerischen Qualität dieser Zeichnung. Auch wird Euch aufgefallen sein, daß die ASM-Titelblätter nicht nur von Horrormotiven geziert werden, sondern daß auch völlig andere, „harmlosere" Themen verarbeitet wurden, wie etwa Science Fiction, Fantasy oder Sport. Im übrigen möchten wir darauf hinweisen, daß jeder von uns Gewalt ablehnt - gleich, in welcher Form. Darüberhinaus verstehen wir die Figur des Werwolfs als Abbild der menschlichen Grundzüge, als Darstellung des oberflächlich Guten und der im Verborgenen schlummernden boshaften Triebe. Ist dieser Konflikt zwischen Gut und Böse nicht auch ein ganz wesentliches Merkmal der christlichen Lehre? (Großes, großes Fragezeichen!) Müßte somit, **Eurer** *Argumentation folgend, die Bibel nicht ebenfalls als ein Werk angesehen werden, das sich schwerpunktmäßig mit dem Okkultismus beschäftigt?)*

„Secret Round"

Ihr habt gefragt, ob es bei BUBBLE BOBBLE eine „Secret Round" gibt; ich habe es geschafft, bis zum 20. Level am Leben zu bleiben. Und siehe da: Es kommt eine kleine Tür; betritt man sie, kommt das Bonusmonster riesengroß auf die Mattscheibe. Rechts und links wimmelt es von Diamanten. Also: Nichts wie einsammeln!
Ich finde, Ihr habt das Spiel falsch bewertet; ich würde es so bewerten: Grafik: 9/Sound: 9/Spielablauf: 9/Motivation: 11.

Kai

„Erotika"

Ich bin völlig entnervt ... In Eurer Zeitung 11/87 habe ich auf Seite 101 die Auflösung von dem Adventure EROTIKA gelesen. Geht es wirklich über sechs Diskettenseiten? Als großer Adventure-Fan war es für mich selbstverständlich, daß ich es sofort haben muß - aber aus mit der Freude! Ich bin überall herumgelaufen, und habe es nicht bekommen. Helft mir und vermutlich auch vielen anderen Lesern bitte weiter. Vielleicht kann mir auch ein anderer Leser helfen.

Bernd Bremer
Sockelgasse 3
3300 Braunschweig

(Anm. d. Red.: Wir hatten schon einige Anfragen bezüglich dieses Programms, können Dir jedoch auch nicht sicher sagen, ob sich die Adresse des Herstellers womöglich geändert hat, bzw. ob er überhaupt noch existiert. Trotzdem hier die uns vorliegende Anschrift: A+S Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.)

„Nachlade-Frust"

Ich benutze zur Zeit das Programm GUILD OF THIEVES auf dem C-64. Das ständige Nachladen selbst bei einfachsten Befehlseingaben ist sowohl zeitraubend als auch nicht materialschonend. Gibt es über Cartridges oder Speichererweiterungen eine Möglichkeit, den C-64 so aufzurüsten, daß er umfangreiche Nachladeprogramme vollständig aufnimmt?

Klaus Netzlaf, Bochum

(Anm. d. Red.: Es tut uns leid, daß wir Dir keine positivere Antwort geben können, aber es gibt **keine** *Möglichkeit, das Nachladen zu vermeiden, ohne das Programm selbst verändern zu müssen; weder Cartridges oder Speichererweiterungen noch das Einbrennen auf ein Eprom schaffen hier Abhilfe.)*

„Begeistert"

Ich lese Ihre Zeitschrift regelmäßig und bin von dieser hellauf begeistert. Sie stellen wirklich für jeden Geschmack Spiele und Anwenderprogramme vor. Kurz gesagt: „Bravo!" Weiter so!!!
Nun zu einer kleinen Bitte: Seit Monaten bin ich auf der Suche nach einem sehr guten Panzersimulator, ohne Erfolg. Haben Sie nicht einen guten Simulator auf Lager (C-64)? Wenn ja, bitte schreiben Sie mir.

Alexander Kesseler, Willich

(Anm. d. Red.: Wir haben zwar keinen Panzersimulator auf Lager, können Dir aber einen sehr guten empfehlen: ARCTIC FOX. Das etwas futuristische Spiel stammt aus dem Hause Electronic Arts und ist mit einer Vektorgrafik ausgestattet).

„Mehr Klarheit"

Ich bin schon seit langem ein begeisterter ASM-Leser und glaube, daß ich mir ein objektives Urteil über die ASM bilden kann. Ich finde, daß die ASM „erste Sahne" ist, doch auch Kritik ist hier angebracht. Es wäre gut, wenn man die Titelseitenrubriken im Inhaltsverzeichnis gesondert in einem Extrakästchen abdruckt. Man sollte alle Eure Cover in Poster umsetzen, die man gegen einen gleichwertigen Betrag beim Tronic Verlag beziehen kann. Und Ihr könntet mal ein Softwareprodukt zum Thema stellen, zu dem, wer will, alle etwas sagen können. Auf der letzten Seite könnte jeder ASM-Tester sein persönliches Spitzenprogramm der jeweiligen ASM-Ausgabe herausheben und begründen, warum er es so gut findet. Gut wäre auch, wenn man wüßte, welches Screenfoto man vor sich hat (Level und Computertyp angeben).

M. Soft, Köln

(Anm.d.Red.: Die Poster können die Leser gratis anfordern. Mit der öffentlichen Diskussion von Spielen haben wir schon angefangen. Auch in diesem Feedback können wir daher auf einen Lesertest zu Bubble-Bobble verweisen.)

„System"

Ich finde Eure Zeitschrift saugut, aber eins stört mich. Warum unterteilt Ihr die einzelnen Spieletests nicht nach Systemen? Denn mich nervt es tierisch, immer ein halbes Jahrhundert (naja, nicht ganz so lange) nach den Neuerscheinungen für mein System (Amiga) zu suchen. Ich bin sicher, daß ich nicht der erste bin, der Euch das schreibt, und ich glaube doch, daß sich das machen läßt.

Highlander, Köln

(Anm.d.Red.: Wir finden die jetzige Einteilung ganz gut, im übrigen sind die Kästchen vor den Tests doch übersichtlich angeordnet, so daß der Einwand mit dem „halben Jahrhundert" wohl nicht ganz berechtigt ist.

„Immer diese Nörgler"

Ich bin es leid, im Feedback ewig diese Nörgler zu sehen, die sich die ASM anscheinend nur kaufen, um nach irgendwelchen Fehlern zu suchen.
Außerdem hat sich da doch tatsächlich jemand gefunden, der am Bond-Bericht in Ausgabe 9 herummotzen kann. Wie gut, daß es Experten wie Patrick Schmitz gibt. Roger Moore ist niemals angegriffen worden, doch Patrick meint, es ginge um Leben und Tod. Er schreibt, daß er leider nicht die wissenschaftliche Interpretation seiner sechsundvierzigseitigen Facharbeit wiederholen kann. Ich sage nur: Zum Glück!
Ich finde auch diesen Computerkrieg ekelhaft. Warum treffen sich die User nicht und schlagen sich gegenseitig die Zähne ein?

Fidi, Duisburg

computer shop

Freeze Machine 99,–

Trilogic Expert-Cartridge 119,–

Versand oder im Laden erhältlich

Ankündigungen für Januar bei Anzeigenschluß

Super Hang on C-64/Amiga
Predator C-64
Enduro Racer Atari ST
Space Harrier Atari ST
ECD Atari ST/Amiga
Mars Cops Atari ST/Amiga
Ancient Mariner Atari ST
Wizball Amiga
Oids Atari ST
Dungeon Master Atari ST
King of Chicago Atari ST/Amiga
Salamander C-64
Footballmanager II Atari ST/Amiga/C-64

C-64 Neuheiten

	Kass./Disk.
Skate or Die	–/59.-
Bankok Knights	29.-/39.-
Morpheus	29.-/39.-
Platoon	29.-/39.-
Hunt for Red October	35.-/45.-
Stealth Fighter	39.-/49.-
Echelon	–/89.-
Apollo 18 Mission	–/59.-
Mini Patt	–/59.-
Ultima V	a.A.
Wizard Warz	29.-/39.-
Chamonix Challenge	29.-/39.-
Jinxter	–/59.-
Star Trek	a.A.
Deja Vu	–/39.-
Galactic Games	29.-/39.-
Driller	39.-/49.-
Jackal	29.-/39.-
Mad Balls	29.-/39.-
Nigel Mansells Grand Prix	29.-/39.-
Flying Shark	29.-/39.-
19 Part 1-Boot Camp	29.-/39.-
Charlie Chaplin	29.-/39.-
Rim Runner	29.-/39.-
Rastan Saga	29.-/39.-
Rampage	29.-/39.-
Basket Master	29.-/39.-
Hunters Moon	29.-/39.-
Gryzor	29.-/39.-
Brave Starr	29.-/39.-
Knightmare	29.-/39.-

C-64 Bestseller-Classics

Airborne Ranger	39.-/49.-
Combat School	29.-/39.-
Buggy Boy	29.-/39.-
Test Drive	–/59.-
Intern. Karate +	29.-/39.-
Out Run	29.-/39.-
Shoot em up Konst. Kit	39.-/49.-
Superstar Icehockey	29.-/39.-
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	–/59.-
Bards Tale II	–/59.-
Thunder Chopper	–/59.-
Gunship	35.-/45.-
Pirates	35.-/45.-
Defender of the Crown	–/35.-
Subbattle Simulator	–/59.-
Gary Lineker Superstar Soccer	29.-/39.-
California Games	29.-/39.-
Nebulus	25.-/35.-

Startegie (SSI-SSG-PSS-Micropose)

Ethernal Dagger	–/59.-
Realms of Darkness	–/59.-
Battlegroup	–/59.-
B-24	–/69.-
Halls of Montezuma	–/59.-
Battles in Normandy	–/59.-
Shiloh	–/59.-
Roadwar Europa	–/59.-
Phantasie III	–/59.-
Bismarck	29.-/39.-
Tobruk	25.-/35.-
Annalen der Römer	25.-/35.-
Guadal canal	25.-/35.-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller.

C-64

	Kass./Disk.
Bards Tale I	–/49.-
Druid OO	25.-/35.-
Thundercats	25.-/35.-
Captain America	25.-/35.-
Rygar	25.-/35.-
720 Grad	25.-/35.-
Matchday II	25.-/35.-
Lagacy of Ancients	–/59.-
PHM Pegasus	–/59.-
Earth Orbit Station	–/59.-
Last Ninja	25.-/35.-
Destroyer	–/39.-
Up Periscope	–/59.-
Water Polo	25.-/35.-
Game, Set & Match Comp.	29.-/39.-
Magnifieent 7	29.-/39.-
Elite Sex Pack Vol. II	25.-/35.-
Solid Gold	29.-/39.-
Lucas Film Comp.	29.-/39.-
Zig Zag	25.-/35.-
Mean Streak	29.-/39.-
Hysteria	25.-/35.-
Basil Mouse Detective	25.-/35.-
Clever & Smart	29.-/39.-
Trantor	25.-/35.-
Quedex	25.-/35.-
Western Games	29.-/39.-
Manic Mansion	–/39.-
Mask II	25.-/35.-
Jack the Nipper II	25.-/35.-
Guild of Thieves	–/55.-
ACE 2	25.-/35.-
Bubble Bobble	25.-/35.-
Bobsleigh	25.-/35.-
Winterolympiad 88	25.-/35.-
Ramparts	25.-/35.-
Gunslinger	25.-/35.-
Gun Boat	25.-/35.-
Nemesis	25.-/35.-
Star Wars	25.-/35.-
Trailblazer II	25.-/35.-
Streethassle	25.-/35.-
Bone Cruncher	25.-/35.-
Trap Door	10.-/–
Arcade Classics	10.-/–
Moon Cresta	10.-/–
Pitfall II	10.-/–
Druid	10.-/15.-
Cholo	10.-/15.-
Tiger Mission	10.-/–
Ubiks Music	10.-/–
On Court Tennis	10.-/–

Brett- und Rollenspiele ohne Computer

Pattons Best	60.-
Platoon	45.-
Raid on St. Nazalve	60.-
Hedgerow Hell	70.-
Central America	65.-
Nightmare on Elm St.	60.-
Up Front	60.-
Vietnam	55.-
TV Wars	65.-
Legend of Heroes	30.-
1830	60.-
Rail Baron	40.-
Fire Power	60.-
Gammarauders Game	30.-
Civilisation	60.-
Top Secret	30.-
Adv. Squad Leader	95.-
Yanks	85.-
ADD Robin ood Adventures	95.-
ADD Forgotten Realms	30.-
ADD World of Greyhawk	30.-
ADD Dragonlance Adventures	35.-
ADD Wilderness Survival Guide	35.-

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem Rückumschlag an.

Amiga

Detonator	59.-
Moebius	69.-
Fire Power	69.-
Test Drive	69.-
Leisure Suit Larry	59.-
Leviathan	59.-
Bards Tale I	79.-
Ferrari Formula One	a.A.
Garrison	59.-
One on One Turbo	69.-
Dark Castle	79.-
Backlash	49.-
Galactic Invasion	69.-
Insanity Fight	69.-
Amegas	49.-
Phantasie III	69.-
Fairy Tale	99.-
Land of Legend	99.-
The Surgeon	99.-
Bad Cat	59.-
Roadwar Europa	69.-
Gee Bee Air Rally	89.-
Impact	39.-
Roadwars (Melbourne House)	69.-
Hunt for Red October	59.-
Western Games	69.-
Dick Spezial	69.-
Rim Runner	a.A.

Atari ST

Gunship	a.A.
Gauntlet II	59.-
Tanglewood	69.-
Frightnight	a.A.
ST Soccer	a.A.
Leathenecks	69.-
Backlash	49.-
T.N.T.	49.-
Sapiens	59.-
Marble Madness	69.-
Out Run	69.-
Bards Tale I	79.-
Defender of the Crown	72.-
Rana Rama	49.-
Terrorpods	59.-
Asterix, Lucky Luke, Blueberry je	59.-
Impact	39.-
Clever & Smart 6	9.-
Bad Cat	59.-
Buggy Boy	59.-
Phantasie III	69.-
Roadwar Europa	69.-
ST Replay	199.-
Pro Sound Designer	149.-
Chamonix Challenge	59.-
Leisure Suit Larry	59.-
Hunt for Red October	59.-
Star Trek	49.-
Star Wars	59.-
Super Sprint	49.-
Blue War	59.-
Moebius	69.-
Test Drive	69.-
Roadwars (Melbourne House)	69.-
Universal Military Simulator	69.-
Carrier Command	69.-
Winter Olympiad 88	59.-
Bubble Ghost	59.-
Jinxter	69.-
Charlie Chaplin	59.-
Wizball	59.-
Sentinel	59.-
Phoenix	49.-

IBM

Elite	79.-
Police Quest	69.-
Metropolis	59.-
3 D Helicopter	49.-
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	69.-
Ancient Art of War	79.-
Superstar Icehockey	69.-
Space Max	125.-
Gunship	89.-
Defender of the Crown	69.-
Star Flight	79.-
Test Drive	69.-
King of Chicago	69.-
Bards Tale	79.-
Pirates	79.-

Jetzt neues Ladengeschäft »Games World« in der Landsbergerstraße 135.
Neu im Angebot: Brettspiele und Rollenspiele von Avalon Hill – TSR – Victory und andere.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,– Versandkosten,
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

089/5022463

c16chris

LDIE IM JANUAR

Rockford ist nicht klein zu kriegen!

Wer kennt es nicht, das kleine Männlein, das nun schon seit Jahren in unterirdischen Höhlen und Labyrinthen auf der Suche nach Diamanten ist und ständig auf der Hut vor tausendend Gefahren sein muß. Die Rede ist von Rockford, dem Helden aus BOULDER DASH, das man getrost zu DEN Klassikern unter den Computerspielen rechnen darf. BOULDER DASH gehört nach wie vor zu den beliebtesten Spielen - sowohl bei den Usern als auch bei den Händlern! Dieses Spiel gibt es für alle gängigen Systeme und in verschiedenen Versionen, darunter auch ein Construction Set. Es zeichnet sich durch Motivation und Spannung aus. Grund genug, das Programm als OLDIE DES MONATS noch einmal vorzustellen.

Programm: Boulder Dash, **Sytem:** Alle gängigen Heimcomputer, **Preis:** Ab 20 Mark (Atari) bis ca. 50 Mark (IBM PC), **Hersteller:** Databyte, England.

Sie haben es bei **BOULDER DASH** mit einer Menge Felsbrocken zu tun, die in einer Höhle herumliegen. Ihre Aufgabe ist es nun, Diamanten einzusammeln, die ebenfalls in den Labyrinthen auf Sie warten. Das mag sich vielleicht einfach anhören, ist es aber keinesfalls! Denn das Einsammeln der Diamanten geht nicht ohne Komplikationen vonstatten.

So kann es z.B. passieren, daß man sich vor lauter Eifer selbst einmauert, denn jedesmal, wenn man sich unter einem Felsbrocken durchgräbt, fällt dieser eine Etage tiefer. Das kann bedeuten, daß man diesen auf den werten Kopf bekommt; genauso schlimm ist es natürlich, wenn die „Steinchen" so ungünstig fallen, daß es kein Entkommen mehr gibt. Dies passiert vor allem bei den höheren Leveln sehr oft, doch dadurch steigt die Motivation, den nächsten Level zu erreichen, umsomehr.

Gestartet wird jeweils in einer Art Tür, die den Eingang in das Höhlensystem darstellen soll. Beendet wird das jeweilige Level ebenfalls in einer solchen, die dann den Übergang in die nächste Höhle ermöglicht. Doch dies alles wäre noch zu einfach, wenn es kein Zeitlimit und andere Tücken gäbe. So kann es passieren, daß Sie nach mühevoller Arbeit Ihr Soll an Diamanten zwar erfüllt haben, diese jedoch nicht mehr rechtzeitig zum Ausgang des Levels befördern können. Zusätzliche Gefahren sind z.B. Wasser, das sich ständig ausbreitet, oder eine Art von unterirdischen Schmetterlingen, welche sich bei Berührung mit Wasser oder Steinen in Diamanten verwandeln. Eine Berührung mit der Spielfigur hingegen kostet eines der wertvollen Leben.

Die Grafik des Spiels ist zwar nicht besonders gut, bietet allerdings einige schöne Details (lassen Sie mal Ihre Spielfigur längere Zeit an einem Ort stehen, so beginnt diese nach einiger Zeit nervös mit den Augen zu blinzeln und mit dem Fuß zu wackeln). BOULDER DASH - und seine Nachfolger - bestechen vielmehr durch den Spielablauf und die (von Mal zu Mal) steigende Motivation. Es ist also ein Programm, welches man ruhigen Gewissens empfehlen kann und das in jede „Softothek" gehört. Wer es nicht besitzt, ist selbst schuld!

Arne Peters/bez

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Foto: Boulderdash Construction Kit

BOULDER DASH

Was denkt Ihr Euch denn eigentlich?

Das würde uns natürlich schon interessieren, denn schließlich machen wir die ASM ja nicht für uns, sondern für Euch! Und damit wir die ASM noch besser auf Eure Wünsche ausrichten können, haben wir eine kleine Umfrage vorbereitet, mit deren Hilfe wir hoffentlich noch mehr auf Euch eingehen können. Übrigens: Alle Angaben werden von uns streng vertraulich behandelt; außerdem müßt Ihr nicht jede Frage beantworten. Und noch eins: Unter den Teilnehmern verlosen wir einen COMMODORE AMIGA! Teilnahmebedingungen siehe unten!

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Wohnort: ______________________

Alter: ______________________

Computertyp: ______________________

Berufstätigkeit: O Ja O Nein

Ausbildung/Schulabschluß:

O Hauptschule
O Mittlere Reife
O Hochschul-/Fachhochschulreife

Verdienst/Einkommen (monatl. Netto)

O Kein eigenes Einkommen
O Bis 1000,-- DM
O 1000,-- DM - 2000,-- DM
O 2000,-- DM - 3000,-- DM
O 3000,-- DM - 3900,-- DM
O mehr
(Angabe freiwillig)

ASM-Leser	**Ja**	**Nein**
Einzelheftkäufer	O	O
Abonnent	O	O

Werden noch andere Computerzeitschriften gekauft, wenn ja welche?

____

____

____

____

____

Wieviel Geld wird monatlich für Comp.-Fachzeitschriften ausgegeben?

O 5,-- DM - 19,-- DM
O 20,-- DM - 29,-- DM
O 30,-- DM - 40,-- DM
O mehr

Wird die gesamte ASM gelesen oder nur einzelne Artikel?

O Commodore-Artikel
O Schneider-Artikel
O Atari-Artikel
O Spectrum-Artikel
O Software News
O Leserbriefe
O Übergreifende Artikel
O Messeberichte

Anwender-Software

O Ja
O Nein

Verbesserungsvorschläge zu den Testberichten.

O Artikel länger
O Artikel kürzer
O Festes Testschema für alle Berichte
O genau richtig

Stil der Autoren

O zu knapp
O zu ausführlich
O genau richtig

Objektivität der Berichte

O objektiv
O zu positiv
O zu negativ

Aufmachung der ASM

Titelbild der ASM
O zu bunt
O zu unauffällig
O genau richtig

Poster
O Ja
O Nein

Innenteil
O zu unorganisiert
O zu stark strukturiert
O genau richtig

Seitenaufteilung
O zu straff
O zu unübersichtlich
O genau richtig

Preis der ASM
O Preis zu hoch
O Preis zu niedrig
O genau richtig

Doppelhefte für zwei Monate Ja / Nein / andere Lösungen

____

____

____

Mehr übergreifende Artikel
(z. B. Computer u. Gesellschaft) Ja/Nein

Mehr Messe-Berichte Ja/Nein

Jeden Monat Buchbesprechung Ja/Nein

Schwerpunkt der Berichterstattung

Homecomputer O PC's O

Hier folgende Typen
O Commodore
O Atari
O Schneider
O Andere,--

Wie gestalten Sie Ihre Computer-Beschäftigung

O Allein O zu zweit
O Mit Partner O mit Freunden
O Ab und zu mit mehreren, hauptsächlich allein.

Kommunikation mit anderen

O Sprechen Sie mit anderen über die Computerei?
O Haben Sie gleichgesinnte Freunde?
O Betreiben Sie die Computerei allein?
O Haben Sie noch andere Hobbys, welche?

Wie sehen Ihre Angehörigen Ihre Computerei? (Familie, Eltern, Freund, Freundin, Ehemann, Ehefrau)

O Akzeptieren mich und meinen Computer

O Lehnen meine Computerei ab

O Ist egal

Auswirkung der Computerei auf Beruf/Schule/Ausbildung.

O Positiv, weil ______

O Negativ, weil ______

Wieviel Zeit verbringen Sie vor dem Computer?

Tägl. ______ Std. Monatlich ______ Std.

Wieviel Geld geben Sie monatlich für Software aus?

O 5,-- DM - 19,-- DM
O 20,-- DM - 49,-- DM
O 50,-- DM - 79,-- DM
O 80,-- DM - 100,-- DM
O mehr ______ DM

Seit Einstieg in die Computerei ist die Anzahl

O meiner Freunde größer geworden
O meiner Freunde kleiner geworden
O gleich geblieben

Sind Sie Mitglied eines Computerclubs Ja / Nein

Wenn ja, warum? ______

Wenn nein, warum nicht? ______

Wie beurteilen Sie die anderen Computerbenutzer?

O Neigen zur Eigenbrödlerei
O Sind in sich gekehrt
O Sind teilweise einsam
O Sind angeschlossen
O Sind gesellig
O Sind Leute, die Ihrem Hobby nachgehen wie andere auch.

Welche Softwareentwicklung wird von Ihnen gewünscht?

A. Anwendersoftware

O Mehr Grafikprogramme
O Mehr Musikprogramme
O Mehr komfortable Textverarbeitung
O Mehr komfortable Datenverwaltung
O Mehr Geschäfts-/Business-Programme
O Mehr spezialisierte Einzelprogramme
z. B. Mathematik - Physik - oder Chemie-Bereich

B. Spielesoftware

O Mehr eindeutige Kriegsspiele
O Mehr Weltraum-Baller-Spiele
O Mehr realitätsbezogene Spiele
O Mehr Textadventures
O Mehr Grafik/Text/ Adventures
O Mehr Simulationsspiele

Wie beurteilen Sie den momentanen Softwaremarkt (bezogen auf einen Monat)

O Zuviel Neues/ unüberschaubar
O Zuwenig Neues
O Zuviel Kriegs- und Ballerspiele
O Zuwenig ausgereifte Anwendersoftware
O Zuwenig neue Ideen
O Zuviel nachgemachte Software

Was halten Sie von einer Ideenbörse in der ASM? (Sie liefern die Ideen, ASM sucht Partner zur Verwertung und vermittelt den Kontakt zwischen beiden.)

O Halte ich für eine tolle Sache.

Hier meine erste Idee ______

O Da sollen sich andere drum kümmern. Interessiert mich nicht!

Bitte bis zum 29. 2. 1988 an den Tronic Verlag, asm-Redaktion, Stad 35, 3440 Eschwege einsenden.

BEI ANRUF: WORT!

... so heißt unser Quiz, bei dem Software-Spezialisten zum Zuge kommen werden! Die „ASM-Competition" geht wie folgt: Wir geben Euch sechs Spiele/Programme vor. Ihr schreibt uns, wenn Ihr teilnehmen möchtet eine Postkarte (ASM, Postfach 870, 3440 Eschwege), auf der folgendes stehen muß: Absender (deutlich), Name des Spiels, Telefon-Nummer, unter der wir den Mitspieler anrufen können, sowie die Uhrzeit, wann's dem „Probanten" genehm ist, befragt zu werden. Unter allen Einsendern zu den untenstehenden Themen werden wir je einen ziehen, diesen dann anrufen und eine Frage stellen. Er/Sie hat dann genau 1 Minute Zeit, um zu antworten. Der Lohn: Software nach Wahl! (Telefonate nur in der Zeit von 8.00-16.30 Uhr möglich!!!)

Leisuresoft

Spendiert die Software nach Wahl (bis zum Wert von 80 DM). Wir bedanken uns schon jetzt für die freundliche Unterstützung der Company aus Bergkamen!

Wir suchen Spezialisten zu den Themen:
Get Dexter · Sailing · Test Drive · Renegade · Football Manager

Die besten Sounds

1. Wizball
2. Arkanoid
3. Last Ninja
4. Game Over
5. Defender of the Crown
6. I, Ball
7. California Games
8. Hades Nebula
9. Krakout
10. Auf Wiedersehen Monty

Aktuelle Kino-Hits

(Stand: Dezember '87, zusammengestellt von den Film-Theater-Betrieben Georg Reise GmbH, Kassel)

1. Der letzte Kaiser
2. Beverly Hills Cop II
3. Dschungelbuch
4. The Untachabels
5. La Bamba
6. Full Metall Jacket
7. Dirly Dancing
8. Space balls
9. Die reise ins Ich
10. Der Himmel über Berlin

Hier sind sie wieder, die aktuellen Kino-Hits und Eure Soundhitparade. Die Gewinner sind diesmal: Matthias Thöne, Große Allee 22, 3548 Arolsen; Axel Keßler, Stormstraße 11, 6690 St. Wendel 15; Michael Roscher, Katenbäker Berg 6a, 2878 Wildeshausen; Thorsten Fritzel, Karlstr. 30, 6350 Bad Nauheim; Michael Ibron, Dillstraße 13, 5430 Montabaur. Die Vorgenannten erhalten 20 Märker.
Wer auch gern die Mäuse gewinnen möchte, der schicke uns seine Computersound-Top Ten, natürlich wieder an den Tronic-Verlag, Kennwort „Sound", Stad 35, 3440 Eschwege.

Die Chance ...

... sein Hobby zum Beruf zu machen und vielleicht den Einstieg in eine erfolgreiche Zukunft zu schaffen, hat man nicht alle Tage. Vielleicht kann sich dieser Traum von einer kreativen Tätigkeit bei freier Einteilung der Arbeitszeit für ein paar von Euch erfüllen. Wir sind nämlich überzeugt, daß es sicher viele Hobbyprogrammierer unter unseren Lesern gibt, die sich gern einmal mit den „Großen" der Softwareszene messen würden – und dies auch könnten!

Doch: Wie knüpft man die nötigen Kontakte an, wie geht es weiter, wenn man sein Programm erst einmal fertiggestellt hat? Hierbei wollen wir Euch zur Seite stehen: Wir sind Euch behilflich bei der Suche nach den passenden Ansprechpartnern, beraten Euch beim Abschluß von Verträgen, arrangieren die Vermarktung Eurer Programme, kurz: Wir sorgen dafür, daß Eure mit viel Arbeit geschaffenen Werke nicht ihr Dasein in der Schreibtischschublade fristen müssen. Außerdem werden wir, beginnend mit der Ausgabe 2/88, in jedem Heft das uns am besten erscheinende Programm ausführlich vorstellen. Hierzu werden wir eine ganz neue Rubrik einrichten, für die wir den Namen MICROWELLE ausgesucht haben.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege

Neues aus der Bundesprüfstelle: Deshalb wurde BARBARIAN indiziert

Das Thema „Indizierungen" gehört ja zu den brisantesten Themen in und um den deutschen Softwaremarkt, besonders da über die Indizierung eines Programmes in der BRD eine Behörde mit ehrenamtlichen Mitarbeitern entscheidet, denen immer wieder vorgeworfen wird, sie hätten „keine Ahnung".

Das war für uns Grund genug, die Arbeitsweise der Bundesprüfstelle in Bonn mal vor Ort genauer unter die Lupe zu nehmen (siehe Bericht in ASM 10/87). Nun sind ja in der Zwischenzeit eine Reihe neuerer Computerprogramme „Indizierungsopfer" geworden. Darunter befindet sich auch das Spiel BARBARIAN von Palace Software, England, in dessen Verlauf eine blutige Köpfungsszene zu sehen ist.

Damit Sie sich nun ein Bild machen können, wie intensiv sich die Jugendämter und die Gremien der Prüfstelle vor einer Indizierung mit einem Computerspiel und dessen möglicherweise jugendgefährdenden Gehalt beschäftigen, drucken wir im folgenden die wichtigsten Auszüge aus der Indizierungsentscheidung der Bundesprüfstelle zum Spiel BARBARIAN (Palace) ab. Lesen Sie selbst, warum BARBARIAN (Palace) indiziert wurde!

Natürlich wollen wir gerne wissen, was Sie von dieser Entscheidung und der Begründung halten, wie Sie zu Indizierungen ganz allgemein stehen oder die Arbeitsweise der Bundesprüfstelle beurteilen. Auch in der Bundesprüfstelle selbst hat man sich bereiterklärt, zu Fragen hier in der ASM Stellung zu nehmen. Das verspricht eine heiße Diskussion, auf die wir uns gerne einlassen wollen. Schicken Sie also ihre Stellungnahmen an den Tronic-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort: Indizierungen, Postfach 870, 3440 Eschwege. Go on! *str*

Pr. 406/87

BUNDESPRÜFSTELLE
für jugendgefährdende Schriften

Entscheidung Nr. 3074 (V) vom 16.10.1987
bekanntgemacht im Bundesanzeiger Nr. 205 vom 31.10.1987

Antragsteller:	Verfahrensbeteiligte:
1. Stadtjugendamt Neuss	1. Palace Software, 275 Pentonville Road, GB - London N1 9NL
2. Kreisjugendamt Limburg-Weilburg	2. ariola soft, Carl-Bertelsmann Straße 161, 4830 Gütersloh

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat auf die am 03.08.1987 und 15.09.1987 eingegangenen Anträge am 16.10.1987 gemäß § 15a GjS im vereinfachten Verfahren in der Besetzung mit:

Vorsitzender:	Ltd.Reg.Dir. R
Literatur:	Schriftstellerin T
Jugendwohlfahrt:	Lehrerin M

einstimmig entschieden:

"Barbarian - der mächtigste Krieger"
Computerspiel
Palace Software, London/GB

wird in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen.

S a c h v e r h a l t

1. Die Verfahrensbeteiligte zu 1. ist Herstellerin des verfahrensgegenständlichen Computerprogramms. Dieses ist auf Kassette oder Diskette für das Computersystem Commodore VC 64 und VC 128 erhältlich. Auch für andere Computersysteme wird das Spielprogramm angeboten. Die Verfahrensbeteiligte zu 2. vertreibt das Computerspiel auf dem deutschen Markt.

2. Handlungshintergrund und Handlungsverlauf werden von der Herstellerfirma in der Bedienungsanleitung wie folgt beschrieben:
"Der finstere Zauberer Drax begehrt Prinzessin Mariana. Er hat den Bewohnern der Juwelenstadt mit einem unaussprechlichen Fluch gedroht, wenn ihm die Prinzessin nicht ausgeliefert werden sollte. Drax hat sich jedoch bereit erklärt, Mariana die Freiheit zu schenken, wenn sich ein Kämpfer finden sollte, der die Wächter des Bösen schlägt. Doch: ein tapferer Ritter nach dem anderen unterliegt - alles scheint verloren. Da kommt eines Tages, vom vergessenen Ödland des Nordens her, ein unbekannter Barbar, ein mächtiger Kämpfer, der sein Breitschwert mit tödlichem Geschick zu führen weiß. Kann er die Mächte der Dunkelheit besiegen und die Prinzessin befreien? Es liegt allein an Dir..."

Pr. 406/87 -2-

In dem Spiel stehen zwei Schwertkämpfer einander gegenüber mit der Absicht, den jeweils anderen zu überwinden. Mit dem Joystick können eine Vielzahl von Bewegungen der Figuren gesteuert werden, Bewegungen nach rechts und links, Sprünge, in die Hocke gehen, Tritte, unter dem Körper des anderen herrollen sowie schlagen. Trifft man den Gegner, verfärbt sich die getroffene Stelle blutrot, so daß der Eindruck einer Wunde entsteht. Bei geschickter Handhabung der Klinge kann der Gegner enthauptet werden: der Kopf fliegt herum, der Korpus bricht zusammen. Stirbt der Spieler oder der Gegner durch Köpfen oder weil er wegen zu vieler Wunden (sprich Schläge) tödlich verletzt ist, erscheint ein froschähnliches Männchen, stößt ein Gequake aus, und verläßt mit der Leiche den Bildschirm. Dieser Vorgang wiederholt sich von Runde zu Runde vor wechselndem Bildhintergrund, bis alle Gegner besiegt sind. Das Zischen des Schwertes durch die Luft, das Auftreffen auf den Körper und der Klang zweier aufeinander treffenden Klingen ist akustisch täuschend echt simuliert.

3. Die Jugendämter der Stadt Neuss und des Landkreises Limburg Weilburg haben beantragt:

   das Computerspiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

Das Computerspiel Barbarian gehört nach Ansicht des Stadtjugendamtes Neuss zu den "Sword-fighting-games", die zur Gruppe der Actionspiele zählten. Die Handlung sei einfach; der Spieler habe lediglich die Möglichkeit, eine Figur im Kampf gegen die andere zu steuern. Zwei barbarische Schwertkämpfer ständen einander gegenüber mit der Absicht, sich im Kampf um die Prinzessin, die im Hintergrund abgebildet sei, gegenseitig zu töten. Das mit Hilfe des sogenannten Joysticks zu bedienende Spiel lasse dabei lediglich Verteidigungs- und Angriffspositionen zu. Die vom Hersteller dafür benutzten Begriffe in der Bedienungsanleitung gäben mit Bezeichnungen wie "Nackenschlag" und "Todeswirbel" den tödlichen Ernst des Spiels nicht wieder. Geradezu verniedlicht werde die vom Spieler auszuführende Gewalt durch eine Bezeichnung wie "fliegender Nackenschlag", - führe dieser Spielzug bei richtiger Anwendung doch zur Enthauptung des realistisch dargestellten Gegenübers.

Die Art des Computerspieles lasse keine andere Handlungsalternative als die kämpferische Auseinandersetzung zu. Der Gegner müsse getötet werden, um das Ziel, die Prinzessin zu erretten, zu erreichen. Seine Beseitigung erfolge dann wie ein Stück Abfall. Die Handlungen des Helden würden gegenüber dem kindlichen oder jugendlichen Benutzer des Spiels durch eine lapidare Bemerkung wie "es liegt allein an Dir..." sozusagen im Namen des Guten gerechtfertigt. Das Töten werde dabei zum Spielinhalt des Geschehens. Der Tod des Gegners sei als zwangsläufige logische Folge programmiert und könne über den Bildschirm, also aus großer Distanz, durch leichte Bewegungen des Joysticks erreicht werden. Die im Grundgesetz verankerte Unantastbarkeit der Würde des Menschen werde durch dieses Spiel buchstäblich mit Füßen getreten.

Das Jugendamt des Landkreises Limburg-Weilburg führt zur Begründung seines Indizierungsantrages aus, daß Spiel sei jugendgefährdend. Es nimmt zunächst auf die Darstellung des dem Programm beigefügten Hochglanzposters Bezug, auf dem der Held des Spiels, der sogenannte "Barbar", die zu befreiende Prinzessin "Marianna", sowie ein überdimensionales Schwert dargestellt würden. Als äußerst bedenklich wertet das Stadtjugendamt Limburg-Weilburg die Spielvariante, die durch Drücken der Feuertaste und Bewegen des Joysticks nach links bewirkt werde: Der Barbar dreht sich um die eigene Achse und trennt dem aufrecht stehenden, sich nicht schützenden und entsprechend positionierten Gegner den Kopf vom Körper.

Pr. 406/87 - 3 -

Dabei spritzt Blut und der Körper des Gegners werde von einem grünen Gnom aus dem Bild gezogen, wobei der herumliegende Kopf - mit entsprechender Tonuntermalung - aus dem Bild gekickt werde. Nach weiteren Angaben zum Inhalt des Spiels wird zur Jugendgefährdung weiter ausgeführt, die Anwendung von Gewalt sei bei diesem Spiel eindeutig positiv besetzt und lasse einen "barbarischen Tod" (Köpfen) als akzeptabel erscheinen und wirke letztendlich gewaltverherrlichend. Das Spiel laufe darauf hinaus, schnellstmöglich den Gegner zu köpfen und dessen zwangsläufigen Tod zu akzeptieren. Die Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeit des Spielers werde lediglich auf Ausweichen, Kämpfen und Töten begrenzt und es bestehe die Gefahr, daß durch das Versagen im Spiel Aggressionen erzeugt bzw. aggressive und verrohende Verhaltensweisen spielerisch eingeübt werden.

(. . .)

Gründe

6. Die Indizierungsanträge sind begründet. Das Computerspiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" war in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen.

   Das Computerspiel ist ein Ton- und Bildträger im Sinne von § 1 Abs. 3 GjS. Auf der Computerkassette/-diskette ist eine Ton- und Bildfolge in magnetischer Ordnung gespeichert. Diese wird von dem Rechner auf dem Monitor in Bild- und Tondarstellungen umgesetzt. Daher steht das Computerspiel den Schriften im Sinne des GjS gleich.

7. Das Computerspiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" ist offenbar (§ 15a GjS) "sozialethisch desorientierend", wie der Begriff "sittlich zu gefährden" in § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS nach ständiger Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften bestätigt durch die Rechtsprechung, auszulegen ist. Für jeden Betrachter ist klar und zweifelsfrei einsichtig, daß das Computerspiel "Barbarian" verrohend im Sinne von § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS ist und aggressionssteigernde Eigenschaften hat.

   Das Computerspiel wirkt verrohend, weil es den Spieler dazu anhält, sich an brutalen und grausamen Kampf- und Tötungshandlungen aktiv zu beteiligen. Es stellt Kampf- und Tötungshandlungen als positiven Wert dar und läßt die kämpferische Auseinandersetzung mit dem Schwert als hervorragende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten erscheinen. Das Kampffeld erscheint als einzigartige Möglichkeit, Anerkennung und Ruhm zu gewinnen.

Pr. 406/87 - 4 -

Das Computerspiel stellt - wie der Antragsteller korrekt schildert - im Spielverlauf diverse Kampfhandlungen vor vier verschiedenen Hintergründen dar. Die Wächter des Bösen müssen geschlagen werden; dem Kämpfer als "Barbarian" obliegt die schwere Aufgabe, den Gegner zu liquidieren. Eine umfangreiche Bewegungspalette steht dem Spieler wie auch dem Gegner zur Verfügung, um selbst Angriffe zu starten bzw. sich dieser erwehren zu können. Tritte, Sprünge, Schläge, Rollen vorwärts und rückwärts, all dies sind Elemente des Bewegungspotentials der Spieler. Zur Bekämpfung des Gegners muß das Schwert eingesetzt und gegen den Gegner gerichtet werden. Die Gegner müssen vernichtet werden, sonst kann der Spieler als Barbarian nicht die Befreiung der Prinzessin erreichen. Benutzt der Spieler die Waffe nicht, riskiert er, sehr schnell von dem Wächter des Bösen umgebracht zu werden. Ohne Einsatz von Gewalt ist kein Erfolg zu erzielen. Die Gegner müssen umgebracht werden: mit dem Schwert müssen Hiebe gegen ihn ausgeteilt werden, die blutrote Verletzungen ihm zufügen oder seinen Kopf abschlagen. Es wird getötet. Der Vorgang ist immer der selbe: die Spielfigur vor dem wechselnden Hintergrund steuern, gegnerische Schlägen ausweichen, präzise auf das Opfer zielen, schlagen, töten. Die Konstellationen der Rahmenbedingungen verändern sich zwar, das Prinzip des Spielablaufes und die elektronischen Spielrequisiten bleiben aber immer gleich.

Der Spieler wird im Spiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" an brutalen und aggressiven Vernichtungshandlungen beteiligt, die er aufgrund der Ausgangssituation im Spielverlauf aktiv mitgestaltet und nachvollzieht. Das Spielgerät fungiert als Spielpartner, beide Teile -Spieler und Spielgerät - reagieren auf einander und die elektronische Datenverarbeitung bietet aufgrund der Spielerreaktionen immer wieder Ausweich-, Angriffs- und Vernichtungsaufträge an. Der Spieler hält mit seinen Reaktionen das Spielgeschehen aufrecht, seine Gestaltungsmöglichkeiten beschränken sich auf das Vermeiden, Zuschlagen und Vernichten. Der Spielverlauf läßt keine andere Entscheidung zu. Der Tötungsvorgang wird im Spiel bagatelisiert und ins lächerliche gezogen. Ein froschartiger Gnom nimmt die jeweilige Leiche bzw. den enthaupteten Kopf und transportiert diese nach einem Gequake vom Bildschirm. Danach erscheint der Spieler oder der Gegner neu; der Tote ist wieder lebendig.

Das Spielgeschehen zwingt den Spieler gleichsam in ein automatisiertes "Befehl- und Gehorsamverhältnis", indem die Erbringung von Liquidierungshandlungen als fraglose Selbstverständlichkeit vorausgesetzt wird. Die Vernichtung des Gegners erscheint in diesem Computerspiel als selbstverständliches Mittel, um die Prinzessin zu befreien. Die Anwendung einer List und die Hinzuziehung staatlicher Vollzugsorgane ist durch die Gestaltung des Spiels und die Vorgaben der Spielanleitung ausgeschlossen. Dem Spieler wird eine Perspektive aufgezwängt, in der er zu rohen und blutigsten wie reaktionsschnellen Kampf- und Verteitigungshandlungen genötigt ist.

Die Anwendung brutaler Schwertkampftechniken und mithin das verletzen und töten erfährt im Spiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" eine qualifizierte positive Bewertung. Die Leistung des Spielers beim treffen und töten des Feindes wird mit Punkten belohnt, die im oberen Feld des Monitors angezeigt werden. Hohe Leistungen im Bereich der motorischen Geschicklichkeit vermitteln Kindern und Jugendlichen erhöhte Selbstachtung und Stolz. Diese positive Wertung bezieht sich im Spiel "Barbarian - der mächtigste Krieger" auf die Leistungen des Spielers als Scharfrichter und Schwertkämpfer, mithin auf seine Leistungen beim Töten. In dem Spiel geht es nur um vernichten, verletzen und töten. Die Kampfsituationen werden vorgegeben und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen.

Pr. 406/87 - 5 -

Kindliche und jugendliche Spieler interessieren sich nicht so sehr für den Unterschied zwischen Spiel und Wirklichkeit. Im Bewußtsein unterleben von Kindern und Jugendlichen nehmen Spielaktivitäten und Spielsituationen eine eigenständige Realität an, insbesondere dann, wenn ein Spiel wie "Barbarian - der mächtigste Krieger" aktives Handeln fordert und eine intensive gefühlsmäßige Einbindung in das Geschehen herbeiführt. Die Gefahr besteht, daß Kinder und Jugendliche die Spielsituation in ihrer Lebenswirklichkeit übertragen. Über die Fähkigkeit, während eines Spieles ein klares Bewußtsein von der Spielsituation aufrecht zu erhalten, können Erwachsene weit besser verfügen als Kinder (vgl. Kampe, Kurzgutachten über das Videospiel "River Raid" (Pr. 454/84). im Auftrag der BPS angefertigt).

(...)

HOTLINE

TOP 30 im Januar

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	3	Renegade	C-64/Spectrum/Schneider	Imagine
2	1	BMX Simulator	C-64/Spectrum/Schneider/C-16/XL	Code Masters
3	–	Wizball	C-64/Spectrum/ST	Ocean
4	20	California Games	C-64	Epyx
5	5	Road Runner	ST/C-64/Schneider/Spectrum	U.S. Gold
6	17	Paperboy	Schneider/C-64/Spectrum/C-16/BBC	Elite
7	7	Joe Blade	C-64/Spectrum/Schneider	Players
8	29	Trantor	Schneider/C-64/Spectrum	Go!
9	11	Exolon	C-64/Schneider/Spectrum	Hewson Consultants
10	–	Nebulus	C-64/Spectrum	Hewson Consultants
11	26	Last Ninja	C-64/Spectrum	System 3
12	10	Defender of the Crown	ST/Amiga/C-64/IBM	Cinemaware
13	2	Pirates!	C-64	Microprose
14	22	Mercenary	C-64/Spectrum/Schn./Atari ST/XL	Novagen
15	–	Grand Prix Simulator	C-64	Code Masters
16	–	Freddy Hardest	Schneider/Spectrum/C-64	Imagine
17	18	World Class Leaderboard	C-64/Schneider/IBM/Spectrum	Access
18	25	Arkanoid	C-64/ST/IBM/Spectr./Schn./XL	Imagine
19	13	Backlash	Atari ST	Novagen
20	27	Trivial Pursuit	C-64/Schn./Spec./ST/BBC/IBM/XL	Domark
21	9	Bubble Bobble	C-64/Spectrum/ST	Firebird
22	–	Game, Set, Match	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
23	14	Football Manager	Spec./Schn./C-16/C-64/IBM/MSX/XL	Addictive
24	8	Bismarck	C-64/Spectrum	PSS
25	–	Superstar Ice Hockey	IBM/C-64	Databyte
26	6	Tai Pan	ST/Spectrum/C-64/Schneider	Ocean
27	19	Impact	ST/Amiga	Audiogenic
28	–	Sidewize	Spectrum/C-64	Firebird
29	–	Combat School	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
30	–	Star Trek	ST	Firebird

Top Ten/C-64

1 Renegade	Imagine
2 Wizball	Ocean
3 California Games	Epyx
4 BMX Simulator	Code Masters
5 Grand Prix Simulator	Code Masters
6 Pirates!	Microprose
7 Thundercats	Elite
8 Mercenary	Novagen
9 Exolon	Hewson
10 Nebulus	Hewson

Top Ten/ST

1 Defender of the Crown	Cinemaware
2 Backlash	Novagen
3 Trivial Pursuit	Domark
4 Impact	Audiogenic
5 Road Runner	U.S. Gold
6 Star Trek	Firebird
7 Jupiter Probe	Microdeal
8 Arkanoid	Imagine
9 Bad Cat	Rainbow Arts
10 Addictaball	Alligata

Top Ten/Schneider

1 Trantor	Go!
2 Paperboy	Elite
3 Road Runner	U.S. Gold
4 BMX Simulator	Code Masters
5 World Class Leaderboard	Access
6 Game, Set, Match	Ocean
7 Trivial Pursuit	Domark
8 Mercenary	Novagen
9 Renegade	Imagine
10 Exolon	Hewson

Top Ten/Spectrum

1 Renegade	Imagine
2 BMX Simulator	Code Masters
3 Joe Blade	Players
4 Sidewize	Firebird
5 Mercenary	Novagen
6 Wizball	Ocean
7 Exolon	Hewson
8 Freddy Hardest	Imagine
9 Thundercats	Elite
10 Nebulus	Hewson

Top Ten/Amiga

1 Impact	Audiogenic
2 Test Drive	Accolade
3 Defnder of the Crown	Cinemaware
4 Garrison	Rainbow Arts
5 Terrorpods	Psygnosis
6 Feud	Bulldog
7 Barbarian	Psygnosis
8 Amegas	reline
9 Goldrunner	Microdeal
10 Knight Orc	Rainbird

Top Ten/Atari

1 BMX Simulator	Code Masters
2 Mercenary	Novagen
3 Trivial Pursuit	Domark
4 Football Manager	Addictive
5 Micro Rhythm	Firebird
6 Arkanoid	Imagine
7 Living Daylights	Domark
8 Spindizzy	Electric Dreams
9 Pitfall II	Firebird
10 International Karate	Endurance

Hier fetzt's!

Programm: Nemesis 2, **System:** MSX, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Konami, Frankfurt.
Es begab sich an einem schönen Novembermorgen: Manfred stürzte mit einem Päckchen bewaffnet in die Redaktion: „He, Ottfried, R.T.S. hat Software für den MSX geschickt". Alle stürzten sich auf das Paket, und was fanden wir da? Ein Spiel auf Modul mit dem Namen **NEMESIS 2.** Hersteller: **KONAMI.** Wir schoben das Ding in den Modulschacht, der Computer wurde eingeschaltet . . . , und damit begann einer der längsten „Tests" eines Ballergames.

Nemesis 2, das ist die Fortsetzung des Ballerspiels Nemesis (was auch sonst!). Im Gegensatz zum Vorgänger ist mit Nemesis 2 aber ein echter Hit entstanden. Der Sound des Spiels übertrifft so ziemlich alles, was ich bisher von einem normalen MSX-Computer gehört habe. Wirklich sehr gut! Zunächst wird die Story erzählt. Dies geschieht anhand guter und zahlreicher Grafiken und ist mit einem Bombensound unterlegt. Hat man sich dies angesehen (man muß aber nicht), dann geht das eigentliche Spiel los. Man fliegt mit seinem Raumschiff durch eine Höhle, die von rechts nach links scrollt. Hier ist auch gleich die einzige Schwäche des Programms zu sehen: Das Scrolling! Es ruckelt sehr stark, und auch die Sprites flimmern ein wenig. Aber hat das Spiel erst einmal begonnen, dann hat man vor lauter Aktion wirklich keine Zeit mehr, um darauf zu achten. Ein richtiges Ziel gibt es bei Nemesis 2 nicht, es muß einfach (einfach? Ha!) alles abgeschossen werden, was einem in die Quere kommt.

Das Abschießen von bestimmten Gegnern setzt Objekte frei, die, werden sie eingesammelt, die Bewaffnung des Schiffes verbessern. Da gibt es Doppelschüsse, Laser, Raketen, Schutzschirme, Dreifachfeuer und Speed. Und diese Ausrüstung hat man auch bitter nötig, will man auch nur den ersten Level überstehen. Insgesamt sieben Level warten auf den MSX-Helden. Diese ändern sich aber noch dadurch, daß die Gegner anders angeordnet

»Bei diesem Game geht der Punk ab!«

werden. Am Endes eines jeden Levels muß ein riesiges Mutterschiff, das wie wild um sich schießt, zerstört werden. Hat man das geschafft, dann gibt es die Möglichkeit, Sonderwaffen zu bekommen, die die Schlagkraft des Raumschiffs beträchtlich erhöhen. Dort hat man dann die Wahl zwischen Lasern, die nach oben oder unten schießen, einem Laser mit einem dickeren Strahl, einem Reflexring, einem Flammenwerfer und einem Rückstrahl der Feinde, die von hinten kommen vernichtet.

Etwas frustrierend ist es, wenn man es nicht schafft, das Mutterschiff „kaputt zu machen", dann muß man nämlich den aktuellen Level nochmal ganz von vorn durchspielen (puh!). Bei diesem Game geht jedenfalls der Punk ab! Es gibt durch die verschiedenen Waffen so viele Spielmöglichkeiten, daß es mit Sicherheit nicht so schnell langweilig wird. Bis man erst einmal herausgefunden hat, mit welchen Waffen man die einzelnen Level am besten schaffen kann, vergeht einige Zeit. Die braucht man auch, um die Gegner kennenzulernen. Im Test haben bei uns immer zwei Personen (ich und ein anderer) ein Team gebildet. Einer, der das Spiel steuert (ich), und einer, der die Waffen auswählt (der andere). Auf diese Weise kann sich der Spieler besser auf das Geschehen konzentrieren, da dieses manchmal ziemlich hektisch wird.
Die Grafik ist zwar nicht überwältigend, aber immerhin noch gut. Das Scrolling hätte noch verbessert werden müssen. Beim Sound kann ich nur sagen: „WOW!". Da wird ein Feuerwerk von Effekten abgebrannt, das es in sich hat. Das ganze Spiel wird von mehreren wirklich guten Melodien begleitet, die auch nach längerer (Kampf-)Zeit nicht nerven. Mit Nemesis 2 ist ein Spiel entstanden, das es in sich hat, und wohltuend aus der Masse der Ballergames hervorsticht. Den MSX-Usern kann ich nur sagen: „Unbedingt kaufen. Es lohnt sich!" *Ottfried Schmidt*

Grafik	8
Sound	12
Motivation	11
Spielablauf	10
Preis/Leistung	10

Man beißt sich durch

Programm: Skull-Diggery, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 60 DM, **Hersteller:** Nexus, GB.
In diesem unterhaltsamen Spiel, das sehr an *Boulder Dash* erinnert, geht es um eine Kellertermite, deren Lieblingsbeschäftigung es ist, so viele Diamanten wie möglich zu verschlingen. In **SKULL-DIGGERY** versetzt sich der Spieler also an die Stelle dieses Insekts mit der schillernden Lebensaufgabe. Auf dem Bildschirm wird der Spieler in den Lebensraum einer Kellertermite geführt. Die Grafik ist so gut animiert, daß man sich gleich heimisch fühlt. Nun kann's losgehen! Mit dem Joystick schickt man die kleine Termite mampfenderweise auf den Weg. Auf ihrer Freßreise durch die Gewölbe durchläuft sie mehrere Levels mit vielen verschiedenen Screens. Allerdings sollte man auch auf die Tücken dieses Geschäfts gefaßt sein: Mit den Kristallstäben oder Geistern ist nicht gut Knabbern. Manche Hindernisse der verfressenen Termite sind nur mit Hilfe der Troglodyten zu überwinden, Aber Vorsicht, sie sind hochexplosiv. Andererseits sind diese Hindernisse manchmal recht nützlich, um durch besonders harte Barrieren zu kommen. Da wird dann einfach gesprengt, und die Bahn ist frei. Die Termite sollte sich dennoch immer in sicherem Abstand zu ihnen halten, sonst könnte es passieren, daß so ein Vieh aufdringlich wird: Es setzt sich irgendwo fest; wenn man Pech hat, sogar auf die Termite. In einem solchen Fall hat es sich dann fürs erste ausgebissen.
Ein hilfreicher Bewohner in diesen unterirdischen Gewölben ist die Kriechende Rebe. Auch sie ist für das absichtliche Verursachen einer Explosion von Nutzen, ansonsten wuchert sie so schnell, daß plötzlich das ganze Gewölbe zugewachsen ist. Das macht solange nichts, wie die Termite es rechtzeitig schafft, sich durch den betreffenden Level zu mampfen. Dann winkt ihr übrigens eine Überraschung. Wo die Termite auftaucht, gibt es nicht nur Diamanten, sondern neben allem anderen auch Totenköpfe. Vor ihnen muß man sich hüten, denn eine plattgewalzte Termite kann mit Diamanten nicht mehr viel anfangen. Aber sogar die Totenköpfe sind in anderen, scheinbar hoffnungslosen Situationen durchaus nützlich: Falls man gleichzeitig auf einen der (selten) bereitstehenden Kuchen trifft, gibt es ein Extraleben.
Bei SKULL-DIGGERY kann man in jedem beliebigen Level ein Spiel beginnen, allein oder zu zweit, zusammen oder gegeneinander.

Nach fünftausend erreichten Punkten gibt es ein zusätzliches Leben. SKULL-DIGGERY ist einfach in Handhabung und Spielbarkeit; mehr als alles andere besticht jedoch die wirklich hervorragende Grafik.

Ein tolles Spiel, bei dem Strategie, Geschicklichkeit und Schnelligkeit gleichermaßen zum Zuge kommen. Wirklich störend ist nur der Sound, aber den muß man sich ja nicht reinziehen. Ein Spiel zum Dranbleiben!

Astrid Ruuben

Grafik:	10
Sound:	6
Handhabung:	8
Spielwert:	9
Preis/Leistung:	8

Von Bohrern, Meteoriten und Gasleitungen

Programm: Driller, **System:** C-64, Spectrum (getestet), Schneider (getestet), **Preis:** ca. 47 DM (Kass.), ca. 60 DM (Disk.), **Hersteller:** Incentive, Aldermaston, England.

Vor über einem Jahr erschien ein phantastisches 3D-Spiel, das aufgrund seiner Super-Animation sowohl uns als auch die Käufer begeisterte: *I of the Mask*. Was *ELECTRIC DREAMS* damals an programmtechnischen Tricks auf dem kleinen Spectrum bewerkstelligte, schien ans schier Unmögliche zu grenzen. Doch in diesen Tagen ist es wieder soweit. Ein Game betritt die Arena, das haargenau in den Fußstapfen von **I of the Mask** wandelt. Auch bei **DRILLER** erwarten uns nämlich wieder fantastisch animierte, ausgefüllte 3D-Grafiken, die in beiden getesteten Versionen ungefähr gleich gut abschnitten. **INCENTIVE SOFTWARE** hat an diesem Game insgesamt 14 Monate gebastelt und in dieser Zeit eigens ein neues System namens **Freescape** kreiert, das die Animation der Grafiken übernimmt. Allerdings befürchtete ich, daß bei all diesem technischen Aufwand das eigentliche Spiel auf der Strecke bleibt. Zu meiner Freude stellte ich aber bald fest, daß DRILLER auch über eine hervorragende Story verfügt.

Also, der Planet Evath hat zwei Monde, nämlich Mitral und Tricusip. Auf Mitral wurden bis vor kurzer Zeit noch wertvolle Kristalle abgebaut, bis die Bewohner merkten, daß ihr Förderungssystem mit all seinen Gasleitungen (die Bewohner waren halt recht primitiv) viel zu gefährlich ist. Verantwortungsbewußt, wie sie nun mal waren, verließen sie den Mond fluchtartig. Dummerweise ist jetzt auch noch ein dicker, fetter Meteorit im Anmarsch und droht den Mond zu vernichten. Dies wäre an sich nicht so schlimm, aber mit den geballten Gasvorräten an der Oberfläche könnte es passieren, daß die gigantische Explosion den Planeten Evath (und mit ihm seine Bewohner) aus der Bahn wirft. Dies muß natürlich um jeden Preis verhindert werden, und so machen SIE sich auf den Weg, in den insgesamt 18 Sektoren das Gas abzulassen. Um die Löcher zu bohren, und um in der Gegend herumzufahren, steuern Sie ein Fahrzeug, das standesgemäß auch noch mit einem Laser ausgerüstet ist. Diesen werden Sie auch brauchen, denn das Abwehrsystem des Planeten ist nach wie vor aktiv, und zur Rettung des Planeten bleiben Ihnen nur vier Stunden! Besonders wichtig ist es, die richtige Stelle zum Abfackeln des Gases zu finden. Teilweise ist dies sehr einfach (ein großes „X" markiert die Stelle), an anderen Plätzen ist die Stelle dann aber auch ziemlich versteckt. Das Faszinierende an DRILLER sind nicht nur die Grafiken, sondern auch die vielen kleinen Geheimnisse, die entdeckt werden können. So können z.B. ein Flugzeug oder auch geheime Räume oder versteckte Teleportstationen gefunden werden. Letztere sind besonders knifflig, denn für diese geheimen Dinger müssen ein paar Türmchen in der richtigen Reihenfolge abgeschossen werden.

Die Grafik und die Animation waren beim Schneider und beim Spectrum ziemlich ähnlich. Der Schneider arbeitet allerdings im Mode 1 und zeigt detaillierte, sehr farbige Flächen, während man sich beim Specci besonders viel Mühe mit den Schattierungen gegeben hat. Erstaunlicherweise ist die Animation zwar sehr flüssig und exzellent gemacht, aber sie ist nichtsdestotrotz ziemlich langsam, und zwar langsamer als beim Vorläufer **I of the Mask.** Im Programmenü ist es möglich, die Schrittweite für die Drehungen zu ändern, dadurch erhält man aber nur eine größere Geschwindigkeit, die Flüssigkeit der Animation geht nämlich verloren. Ganz vergessen kann man den Sound, denn der Spectrum piept wie üblich vor sich hin, während beim Schneider überhaupt nichts zu hören ist. Besonders gespannt sollte man auf die anstehende C-64-Fassung sein, denn dort wurde eine achtminütige Titelmelodie eingebaut. Freuen dürfen sich dann im nächsten Jahr auch die Besitzer eines Atari ST oder Amiga, denn die Versionen für diese Maschinen sollen über eine perfekte, rasend schnelle Animation verfügen und zudem noch einen Supersound haben. Aber auch als Besitzer eines Spectrum oder Schneiders kann man mit DRILLER absolut zufrieden sein, denn das Game wird - nicht zuletzt durch die guten Grafiken - nie langweilig und bietet neben der Strategie (eine Karte zu zeichnen ist unerläßlich) jede Menge Action, die im wahrsten Sinne des Wortes eine neue Dimension erfährt. Also Leute, ran an den Bohrer! *philipp*

Grafik	**10**
Sound	**5**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Spielspaß zu zweit

Programm: Xecutor, **System:** C-64, Spectrum (getestet), **Preis:** Ca. 35 DM (C-64), ca. 24 DM (Spectrum), **Hersteller:** The Edge, London, GB.

Wie der Name schon verrät, handelt es sich bei diesem Programm wieder um ein Shoot-em-up. Das heißt aber nicht, daß man das Spiel deshalb gleich beiseite legen sollte.

Gerade in der Spectrum-Version trifft man hier z.B. auf eine überraschend gute Farbqualität. Das Spiel ist für zwei Spieler vorgesehen, deren Spielstand man während des ganzen Spiels auf dem Bildschirm ablesen kann. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder spielt man im Wettbewerb gegeneinander, oder beide arbeiten zusammen. Es empfiehlt sich, zusammenzuarbeiten. Dadurch gewinnt dieses an sich einfache Spiel unheimlich an Spannung und Abwechslung.

Die Aufgaben, die hier zu bewältigen sind, bleiben im Bereich des bekannter Shoot-em-up-Gewohnheiten, erfahren aber im Wettbewerb oder in der Zusammenarbeit mit einem Mit- oder Gegenspieler eine neue Perspektive. Alle Aliens sollen abgeschossen werden, ohne daß der Spieler dabei selbst in die Luft gejagt wird. Dabei schwirren dem geplagten **XECUTOR** die Bösewichte nur so um die Ohren, in Schwärmen von vier Leuten. Sie schießen von oben auf ihn, und zur gleichen Zeit werden auch von beiden Seiten Schüsse aus Waffenstellungen auf ihn abgefeuert. Der XECUTOR kann nun versuchen, beide zu zerstören, indem er auf sie losballert. Für jeden Treffer erscheint ein bestimmtes Zeichen, das man abschießen oder einsammeln kann. Besser ist es , die Zeichen wie Punkte einzusammeln, denn das hat erheblich mehr Vorteile als die Möglichkeit, sich noch größere Features an Land zu ziehen. Wenn man die Zeichen aufhebt, werden sie zu den anderen, auf dem Schiff befindlichen Gegenständen gelegt. Auf diese Weise erhöhen sich automatisch die Schußkraft und die Geschwindigkeit, mit der man sich auf die Feinde stürzen kann. Außerdem kann man, wenn man wirklich gut ist, ein handliches Schutzschild bekommen.

Ein großer Nachteil ist natürlich, daß man anfangs ordentlich zu tun hat, um überhaupt in das Game reinzukommen. Das liegt an der verhältnismäßig geringen Anfangsgeschwindigkeit, verbunden mit einer ziemlich schwachen Schußkraft. Wer sich schnell entmutigen läßt, wird gar nicht erst in den shoot-em-up-mäßigen Genuß dieses Games kommen. Darüberhinaus sind ein paar, meiner Ansicht nach überflüssige Hindernisse in das Programm eingebaut, die höchstens den Spaß verderben: Wenn schon shooten, dann auch volle Pulle. Aber nee, wenn man nach einem verlorenen Leben wieder „auferstehen" darf, ist der XECUTOR leider in einer so schwächlichen Verfassung, daß es sich kaum lohnt, von vorn anzufangen. Um nicht sowieso gleich wieder ein Leben zu verlieren, muß man schon sehr viel Geschicklichkeit mitbringen, um so einen gesundheitlichen Rückschlag verkraften zu können. Das bedeutet dann, daß die Spieldurchgänge enorm kurz und die Spieler ganz schön frustriert sind. So etwas ist schon ein Schnitzer im Programm, den man besser hätte vermeiden sollen. Ansonsten ist das Spiel, vorausgesetzt man shootet sich zu zweit und mit vereinten Kräften durch die feindliche Welt der Aliens, gar nicht so übel. Es kann trotz der erwähnten Anfangsschwierigkeiten viel Spaß machen, wenn man den Dreh erst einmal raus hat und zu zweit ist.

Astrid Ruuben

Grafik:	**7**
Sound:	**7**
Spielablauf:	**7**
Motivation:	**6**
Preis/Leistung:	**8**

Die unheimliche Begegnung der doppelten Art...

Eigentlich sollte man meinen, daß in diesem aufgeklärten, technischen 20. Jahrhundert kein Platz mehr ist für Wunder. Doch nun ist es geschehen, das Unglaubliche, das Unfaßbare! Fast zur gleichen Zeit erreichten uns zwei Programme, das eine ein Coin op von ACTIVISION mit dem Titel RAMPAGE, das andere mit dem Namen RAMPARTS vom U.S. GOLD-Label GO!. Beide Programme haben fast denselben Schriftzug, bei beiden geht es um große Monster, bei beiden müssen Häuser eingerissen werden, und beide haben denselben Preis. Aber halt, einen Unterschied gibt es: Das eine ist ein „Beat 'em up", das andere ein „Smash 'em up". Lesen Sie nun die folgenden zwei Tests und staunen Sie ...

Programm: Ramparts, **System:** C-64 (getestet), Schneider, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 49 DM (Disk.), **Hersteller:** Go!, Birmingham, England.

Wie ja jedermann weiß, herrschten im Mittelalter recht raue Sitten. Jede Menge Kämpfe, Wein, Weib und Gesang - das waren wohl die Tugenden der stolzen Ritter. Wenn man nun schon ein destruktives Action-Game auf die Beine stellen will, warum nicht dann eines, das in dieser Zeit spielt? Solche Gedankengänge müssen **GO!** dazu bewegt haben, ihr neuestes Machwerk **RAMPARTS** in dieser Zeit spielen zu lassen. Die Aufgabe des Spielers ist denkbar einfach: Um Ihre Ehre wiederherzustellen, müssen Sie die Burgen der feindlichen Barone zu Klump und Asche hauen. Dazu klettern Sie mit einem riesigen Ritter-Sprite die Türme empor, holen mit der Hand kurz aus, und durch Druck auf den Feuerknopf gibt es ein riesiges Loch in dem Turn. Aufpassen muß man auf die Geier, die Katapulte, Kanonen und Feuerbälle, denn die wollen unserem Blechhelden an die Rüstung. Wie sehr der arme Kerl schon verletzt ist, zeigt die „Damage"-Anzeige im Bild oben. Ist schließlich auch das „D" verschwunden, so ist das Spiel vorbei. Zum Auffrischen der Energie kann man aber noch Nahrung aufsammeln und diverses Getier zermatschen.

Besonders gut gefallen hat mir der Sound, denn der besitzt exzellente Effekte, einfühlsame Melodien und wird so gut wie nie langweilig. Die Animation ist okay, die Türme sehen mittelmäßig aus, und die Background-Grafiken sind sogar ziemlich öde. RAMPARTS besitzt zwar eine neue Spielidee, aber ihre Originalität hält sich in Grenzen. So ist das Game zwar recht spielbar und macht anfangs auch Spaß, doch mit der Zeit wurde mir dieses Kaputthau-Game doch ziemlich langweilig. Wer auf destruktive Games steht, sollte besser warten, bis andere Produkte dieser Art auf den Markt kommen.

Grafik	**7**
Sound	**10**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

RAMPAGE

Programm: Rampage, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Schneider, Atari ST, **Preis:** ca. 30 DM (C-64), ca. 50 DM (ST-Disk.), **Hersteller:** Activision, England.

Sie sind allesamt Kinohelden, sind größer als der größte Superman, haben Bärenkräfte, wenig Grips, sind ziemlich aggressiv und sind nun vom Kino über die Spielhalle im Heimcomputer gelandet. Wahrlich, ein seltsamer Werdegang für die berühmtesten Fantasiemonster aller Zeiten: Den Werwolf, King Kong und Godzilla! Alle drei treiben nämlich jetzt ihr destruktives Unwesen in einem Game von **ACTIVISION** mit dem unheilverkündenden Namen **RAMPAGE**! Begeben wir uns also nun in die verborgenen Tiefen der Spielhandlung, mit all ihren Geheimnissen, Schrecken und Überraschungen. Einen großen Schritt vorwärts kommen wir, wenn wir den Titel RAMPAGE einfach ins Deutsche übersetzen, denn dann erhalten wir Worte wie „rasen", „toben" oder „ausrasten". Nimmt man dann auch noch mutigerweise einen Joystick in die Hand, um das Game zu spielen, so merken wir recht schnell, daß die Handlung eigentlich ziemlich simpel, aber auch ziemlich zerstörerisch ist. Hat man sich nämlich einen der drei stark behaarten Helden ausgesucht (oder 1 - 2 Mitspieler heranzitiert), geht's an eine schicke Häuserfront, die schlicht und einfach bis auf die Grundmauern eingeschlagen werden muß. Hat unser gripsloser Kerl eine gewisse Anzahl von Schlägen auf eines der Hochhäuser plaziert, so stürzt das gesamte Gebäude krachend zusammen. Natürlich kann man auch an den (noch intakten) Häuserfronten emporklettern und ein paar schreiende Bewohner zermatschen (Indizierung, ick hör' dir trapsen...), die gut für's Punktekonto und Mittagessen sind, denn sonst färben sich die Buchstaben DAMAGE ziemlich schnell rot (= Game over). Wie im richtigen Film, so gibt's auch bei RAMPAGE unermüdliche Streitkräfte, die mit MG-Feuer und Bomben den drei Monstern ans Leder wollen. Und um die Parallele perfekt zu machen, können die drei Riesen mit ihren Pranken in bester Fliegenklatschen-Manier auch noch die störenden Fluggeräte vom Himmel holen und diverse Autos und Gegenstände zerschmettern. Die drei Versionen für den C-64, Atari ST und Spectrum (von den letzten beiden gab's leider nur Demos), die uns brandheiß (autsch!) auf den Tisch flatterten, zeichneten sich alle durch herrlich animierte, supergroße Monster-Sprites aus. Fällt z.B. King Kong von einem Haus herunter, so hält er sich vor Angst die Augen zu. Am besten schnitt in diesem Punkt die ST-Version ab, denn hier sehen die Typen wirklich geil affig aus und werden rasend schnell und flüssig animiert. Nur der Background ist mir bei allen drei Versionen et-

was zu monoton, und die Monster sehen auf dem Spectrum etwas zu bärig aus. Leider Gottes war bei beiden Demoversionen die Kollisionsabfrage noch nicht implementiert, so daß ich selbst durch den dichtesten Geschoßhagel latschen konnte, ohne Schaden zu nehmen. Etwas schwerer war da schon das endgültige Produkt für den Commodore, denn hier ballern die Hubschrauber ziemlich oft und dabei auch noch genau. Äußerst störend war allerdings die Tatsache, daß man die abgefeuerten Schüsse kaum sehen und ihnen somit auch nicht ausweichen kann. Was soll das? Ein Fan von Glücksspielen war ich noch nie! Leider werden die bitteren Treffer auch nicht von einem guten Sound versüßt, denn neben der kurzen, langweiligen Titelmelodie gibt's nur ein monotones Brummen und ein paar kleine Crash-Sounds. Allerdings muß ich zugeben, daß das „Abreißen" der Häuser viel Spaß gemacht hat, und daß die Steuerung sehr genau ist. Man kann an den Häusern bequem hoch und runter klettern, und während des Herunterrutschens sogar noch Löcher in die Wände hauen. Hat man außerdem überhaupt keine Lust, Menschen zu essen oder Häuser kaputtzumachen, so darf man sich auch auf seine Kollegen stürzen und sie niederkämpfen. Viele Punkte bekommt man dafür natürlich nicht.

RAMPAGE ist zwar ein „nettes" Programm mit einer neuen Idee, aber es ist programmtechnisch nicht so sauber programmiert worden, wie ich mir das gewünscht hätte. Wie gesagt, der Sound geht gegen 0 und die Hubschrauber schießen quasi aus dem Nichts (die beiden Demos gefielen mir da besser!). Zudem ist der Schwierigkeitsgrad ziemlich hoch. RAMPAGE ist zwar eines der ersten Spiele aus der neu kreierten Sparte der sogenannten „Beat 'em ups", aber nichtsdestotrotz ist es wohl kaum das beste. Die Fans dieser Mischung aus Brutalo-Action, Jump and Run- und Gerüstspielen sollten auf die nächsten Veröffentlichungen oder einen geringeren Verkaufspreis warten. Neulingen, Neugierigen und unverbesserlichen Coin op-Freaks sei RAMPAGE dagegen empfohlen, denn es ist immerhin noch akzeptable Durchschnittssoftware.

phillip

Grafik	**8**
Sound	**5**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Die vierte Dimension

Programm: Zarch, **System:** Archimedes, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Superior.

Wow! Wenn alle bisher dagewesenen 3-D-Spiele dreidimensional gewesen sein sollen, dann muß **ZARCH** mindestens vierdimensional sein. Damit meine ich nicht die Zeit, sondern die noch nie dagewesene perspektivische Darstellung, die zur Zeit wohl nur der Archimedes schaffen kann. Der reine Wahnsinn!

Zumindest Amiga- und Atari-ST-Besitzer werden möglicherweise noch in den Genuß dieses Games kommen, da Konvertierungen geplant sind. Allerdings dürften die dann gegenüber dem Archimedes so ausfallen, wie eine C-64-Konvertierung gegenüber den beiden vorgenannten 16-Bittern. Aber - kommen wir zur Sache!

ZARCH ist im wesentlichen ein Ballerspiel, aber - achten Sie auf die ungwöhnliche Perspektive, in der das ganze Geschehen abläuft. Hier wurde auch die Krümmung der Planetenoberfläche in die 3-D-Darstellung aufgenommen, wobei die Annäherung an eine „echte" 3-D-Perspektive noch realistischer ist als durch bloße Schatten-Darstellung. Auch die „Landschaftsteile" werden mitgescrollt. Ein phantastisches Bild, das auch eine große Umgewöhnung in der Steuerung erfordert.

Sie sehen bei dem Game Ihr Raumschiff nämlich im Raum fliegen (das grüne Gebilde auf dem Foto). Es wird mit kurzen Raketenstößen angetrieben. Da kann man dann wirklich sagen: „Ab geht die Maus!", denn die gesamte Steuerung erfolgt über dieses Gerät. Dabei wird ein „Antriebsstoß" über die linke Maustaste freigesetzt, zu Beginn des Spiels hebt das eigene Raumschiff von der Heim-Basis ab. Indem man die Maus in eine Richtung bewegt und dann die bewußte linke Maustaste drück, dirigiert man das Schiff, und das ist bei weitem schwieriger durch die ungewohnte Perspektive. Dazu kommt, daß das Raumschiff aussieht, als wäre die „Nase" beschwert. Sie ist immer nach unten gerichtet, aber mit Ihrer Hilfe kann man zumindest sagen, in welche Richtung man fliegt.

Bevor Sie daran gehen können, Ihre Feinde niederzumachen, die den Planeten mit einem Virus verseuchen wollen, müssen Sie erstmal einige Flugstunden nehmen. Drei verschiedene Waffensysteme, Laser, Lenkraketen und Bomben, stehen Ihnen zur Vernichtung von sechs verschiedenen Alien-Typen zur Verfügung. Sehr gefährlich kann es werden, wenn sich die Kamikaze-Flieger auf Sie stürzen. „Rammen" ist nämlich einer der gefährlichsten Punkte, bei denen Sie ein Leben verlieren könne (insgesamt 3). Dafür lassen sich die virussprühenden Burschen recht leicht erledigen. Es ist allerdings nötig, daß Sie sich dazu über dem Alien befinden. Zwar schießen einige der ALIEN-Typen auch auf Ihr Schiff. Dies ist jedoch nicht weiter schlimm, da die Schilde diese Schüsse abhalten. Lediglich Treibstoff wird bei diesen Angriffen massig verbraucht, so daß Sie wieder an die Basis zum Auftanken müssen.

»Ein Game, das Maßstäbe setzt – absolut!«

Alle 5000 Punkte gibt's eine Bombe sowie ein Extra-Leben, und das Spiel kann weitergehen. Mich sollte es aber sehr wundern, wenn Sie das erste Level so bald schaffen werden. Zu den Grafiken braucht man wohl weiter nichts zu sagen. Mehr als eine 11 wird's nur deshalb nicht geben, weil ja noch einiges für diesen Super-Computer erwartet werden kann.

Der Sound ist allerdings sehr mäßig. Bei dieser Grafik kann man das aber durchaus verzeihen. Wenn man erstmal herausgefunden hat, wie das Raumschiff zu steuern ist, dann ist ZARCH ein großartiges Game, von dem man sich so schnell nicht mehr losreißen kann, ein Game, das Maßstäbe setzt, absolut!

C.E. French

Grafik	**11**
Sound	**4**
Spielablauf	**10**
Motivation	**12**
Preis/Leistung	**10**

Flammendes Inferno

Programm: Firetrap, **System:** Schneider (getestet), Spectrum, C-64/128, **Preis:** Ca. 50 DM, **Hersteller:** Electric Dreams Software, Southampton, Großbritannien.

Im Bereich der Action-Spiele gibt es auch mal was Neues! Mit der Handlung für **FIRETRAP** ist den Herstellern von **ELECTRIC DREAMS** direkt mal etwas Nützliches eingefallen. Ausnahmsweise braucht man sich nicht schießenderweise im Weltraum gegen böse Mächte verteidigen; hier ist die Aufgabe realitätsnah und nützlich. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Feuerwehrmanns, der aus einem brennenden Hochhaus Mensch und Tier vor dem Erstickungstod in den Flammen retten soll. Mit Hilfe des Joysticks klettert er die Hauswände hoch und schießt Wasserkugeln in die Fenster, aus denen die Flammen lodern.

Aus den Fenstern hängen die Bewohner des Hauses, genau gesagt Menschen und Hunde, die gerettet werden, indem der Feuerwehrmann aufs Fensterbrett steigt (einfach mit dem Joystick drüberfahren), und schon öffnet sich ein Fallschirm, die Leute und Hunde hängen sich rein und fliegen nach unten in Sicherheit. Die Schwierigkeit dabei ist, daß von oben in schöner Regelmäßigkeit schwere Gegenstände hinunterfallen, vor denen sich der Feuerwehrmann hüten muß. Wenn ihm etwas auf den Kopf fällt, verliert er ein Leben. Je höher man kommt, desto mehr Gegenstände fallen aus den Fenstern. Wenn man oben angelangt ist, kann man das über den Feuerknopf zu betätigende Düsenmodul verwenden: Hier auf dem Dach ist nämlich eine Frau von Flammen eingeschlossen. Außer den schweren Sachen steht dem Erfolg der Feuerwehr noch der Zeitdruck im Wege.

Für die ganze Rettungsaktion gibt's natürlich auch Punkte. FIRETRAP macht besonders viel Spaß, wenn man es wettbewerbsmäßig spielt - eben nach Points. Etwas weniger Freude bereitet hingegen die Tatsache, daß man hier offensichtlich die Spectrum-Grafik in den Schneider geschubst hat. Ebenso sinclair- bis mittelmäßig sind auch die Sounds. Trotz alledem hat ELECTRIC DREAMS ein Gamelein produziert, das sich sehen lassen kann! *Kleimann/Ruuben*

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	10
Preis/Leistung	7

Schlappe Helden

Programm: Jackal, **System:** Schneider, Spectrum, C-64, **Preis:** Ca. 30 Dm (Kassette), ca. 45 (Disk.), **Hersteller:** Konami/Ariolasoft, Gütersloh.

Welten liegen zwischen dem, was Story und Cover dieses Games versprechen, und der Wirklichkeit. **JACKAL** ist ein dermaßen anspruchsloses Actionspiel, daß es peinlich ist, darüber zu schreiben. Von Action ist hier nämlich keine Spur!

Auf dem Cover sind vier markige, heldentumsverdächtige Soldaten zu sehen, die sich, wie die Hintergrundstory verrät, nach einem Angriff hinter die feindlichen Linien wagen müssen, um ihre Kumpels aus dem Gefangenenlager zu befreien. Dazu müssen sie die betreffenden Hütten ausfindig machen, die Leute versammeln und, wenn möglich, sogar noch zusätzliche Waffen aufstöbern. Im Text der Spielanleitung steht: „Keiner rechnet damit, daß sie lebend von ihrer Mission zurückkommen."

Nachdem ich das Spiel gespielt habe und sich auch andere daran versucht haben, kann ich dem nur zustimmen. In einem Viereck auf dem Bildschirm sieht man die Steppe von oben, und eine Art Panzer bewegt sich über den Joystick gesteuert bis zum Rand des Vierecks, das dann Einblick in den nächsten Teil der Wüste gibt. Kaum hat man sich weiterbewegt, kommen feindliche Soldaten auf das Fahrzeug zugerannt und schießen es ab. Erstaunlich! Vor allem die Tatsache, daß sie eigentlich grundsätzlich schneller schießen als meine immerhin vier heldenhaften Kämpfer. Aber das wird schon, denke ich mir und versuche es weiter. Plötzlich stehe ich vor einem dicken schwarzen Tor, das ich per Feuerknopf sprengen kann. Dahinter sieht die Landschaft genauso aus wie vorher. Ich sehe kleine Palmen, bunkerartige Gebäude, kann aber nicht viel damit anfangen. Immer öfter kommen auch Panzer vorbei, sie kann man meist mühelos abschießen. Einmal treffe ich auch auf ein riesiges Fahrzeug, das sich zwar nicht fortbewegt, aber dauernd Schüsse auf mich abfeuert. Zurückschießen bringt hier nicht viel, wieder einmal müssen meine vier Schnuckels dran glauben, und das Spiel geht von vorn los. Das nächste Mal umgehe ich dieses Hindernis, indem ich mein Fahrzeug so schnell wie möglich wegfahre und dabei geschickt den Geschossen der Feinde ausweiche. Daraufhin gurke ich weiter unschlüssig in der Gegend herum (schlecht steuerbar ist das Fahrzeug auch noch!), bis auf einmal ein Hubschrauber abfliegt. Eigentlich sah der JACKAL-Plan vor, die befreiten Leute damit in Sicherheit zu bringen. Davon kann hier wohl noch nicht die Rede sein, denn das Spiel nimmt in einer Gleichförmigkeit seinen Lauf, die mich schläfrig macht. Nur wenn ich ein Tor sprenge und durchfahre, oder wenn ich zufällig einen Soldaten oder einen Panzer abschieße, merke ich etwas, denn dann erhöht sich die Zahl auf der Scoreleiste links oben auf dem Bildschirm.

Action, Spannung oder etwa Spaß sind Begriffe, die auf dieses Spiel kaum zutreffen. Wenn das Spiel wenigstens ein bißchen brutal wäre, dann würde es Freude machen, darüber herzuziehen, aber so... *Astrid Ruuben*

Grafik:	7
Sound:	8
Spielablauf:	5
Motivation:	4
Preis/Leistung:	5

Flop-Ten

FLOP DES MONATS:

Da wir diesmal keinen richtigen Flop haben, gibt's in dieser ASM unsere persönliche FLOP TEN, in die wir die schlechtesten Games in dieser Ausgabe gewählt haben.

1. Clash (CPC)
2. Clever & Smart (CPC)
3. Livingstone, I presume (ST)
4. Top Gun (ST)
5. Star Wars (C-64)
6. Basil Great Mouse Detective (C-64)
7. Life Force C-64)
8. Galactic Games (C-64)
9. Jackal (CPC)
10. Chopper X (ST)

c16chris

Geschmackssache!

Programm: Isnogud, **System:** Atari ST (getestet), Thomson, Schneider, C-64, IBM, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Infogrames.
Viele werden ihn nicht mehr kennen, ich selbst kann mich nur an ein einziges Mal erinnern, wo ich einen Comic mit **ISNOGUD**, dem kleinen giftsprühenden Wesir in den Händen gehalten habe. **INFOGRAMES** hat diesen Comic nun auf den ST umgesetzt. Wahrlich kein leichtes Unterfangen, wenn man an den Charakter der tyrannischen Hauptfigur denkt.
So weiß man das Endprodukt auch nicht richtig einzuordnen, sind doch Action-Elemente mit Adventure-ähnlichem Ablauf gekoppelt worden. In der französischen Fassung wird ein Comic mitgeliefert, der praktisch die Anleitung darstellt. Um einigermaßen erfolgreich zu sein, muß man die Figur ISNOGUD schon so führen, daß sie genau wie der Comic-Charakter handelt.
Generell heißt das: Wutanfälle bekommen, drohen, schmeicheln und heucheln und immer auf den eigenen Vorteil bedacht sein. ISNOGUD ist also der wahre Anti-Held. Sein Ziel ist es, Kalif zu werden, anstelle des Kalifen. Das zu bewerkstelligen, ist aber gar nicht so einfach, wie es sich anhört. Im Comic zumindest, hat er es nie geschafft. Auch im Computerspiel gibt es eine Szene, in der er zumindest träumt, er sei nun der Kalif. Ob das aber schon alles gewesen ist?
Die ganze Szenerie spielt logischerweise im Orient. ISNOGUD, die Hauptfigur, läuft durch verschiedene Räumlichkeiten, nimmt Gegenstände auf, gibt sie weiter und kriegt seine Wutanfälle. Da alles ein wenig „wie im Kino" abläuft, d. h. die Möglichkeiten zum direkten Eingreifen relativ gering sind, muß man schon ein Fan von Comics oder sehr kniffligen Adventures sein, um so richtig Gefallen an dem Game zu kriegen. Die Anzahl der Räume ist außerdem sehr begrenzt, und ein Fortkommen ist nur dadurch zu erreichen, daß man ISNOGUD an der richtigen Stelle Wutanfälle bekommen läßt bzw. den richtigen Gegenstand an die richtige Person weitergibt.
Von der Handlung her ist's also etwas schwach, die Grafiken und die Animation sind allerdings um so besser. Das liegt sicherlich auch daran, daß sich alles in dem kleinen Window rechts im Screen abspielt. Einige generelle Tips kann man allerdings noch geben. 1. Dem Kalifen möglichst schmeicheln. Er rückt dann Geschenke raus, die man veräußern kann. 2. Den Diener möglichst oft „runtermachen". Wutanfälle sind ein probates Mittel, ihn zum Handeln zu bewegen. 3. Die gesamte Dienerschaft des Palastes klaut wie die Raben. Wenn Sie bemerken, daß ein Gegenstand, den Sie im Besitz haben, plötzlich spurlos verschwindet, dann sofort einen Wutanfall bekommen. Der Gegenstand wird dann wieder rausgerückt. 4. Der Fee mehrmals schmeicheln. Sie zieht sich dann aus.
Auf jeden Fall sollte man sich das Game erstmal ansehen, bevor man einen Kauf erwägt. Es lebt nicht durch Action, eher durch die Grafik und die charaktervollen Figuren. Ich stehe dem Game auch nach dem Test noch mit sehr gemischten Gefühlen gegenüber. Mit der Zeit mag es, je nach Spielertyp, entweder total langweilig werden, oder seinen Reiz erst bekommen, deshalb gibt's nur mittelmäßige Noten. *Martina Strack*

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Verwandelt

Programm: Thexder, **System:** IBM PS 2, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Sierra Software.
Ein Actionspiel mit besonderen Finessen ist **Thexder**. Hier handelt es sich nämlich um eine Superkampfmaschine, die sich je nach Bedarf entweder in einen Roboter oder in ein Kampfflugzeug verwandeln kann. THEXDERS Aufgabe ist es, einen Zentralcomputer zu zerstören, der böse Kreaturen produziert, die in der Verbotenen Welt ihr Unwesen treiben. THEXDER ist mit allerhand Feuerwaffen ausgerüstet, wobei man das Schild möglichst wenig benutzen sollte; falls man einen Level ohne das Schild besteht, gibt es nämlich Zusatzpunkte. Jenachdem, wie man seine Waffen einsetzt, verliert oder gewinnt man Punkte. Das Spiel hat sechzehn Level, und THEXDER muß sich gegen eine Vielzahl von feindlichen Angreifern zur Wehr setzen. Wer alle Level überlebt, kann den Zentralcomputer außer Kraft setzen, und das Spiel ist gewonnen.
Bei sechzehn Levels kann man sich aber schon vorstellen, daß hier mit harten Bandagen gekämpft wird. Die Fahrtrichtung ist auf dem Bildschirm rechts. Beim Testen bin ich ganz schön in die Enge gekommen, denn alles passiert mit einer Affengeschwindigkeit! Dafür ist THEXDER sehr gut zu handhaben. Auf der Anleitung werden vom Hersteller **SIERRA** eine Menge Tips gegeben, die sogar mit farbigen Darstellungen einiger Levels ergänzt werden. Wegen der hohen Spielgeschwindigkeit läßt sich THEXDER sicherlich am bequemsten mit dem Joystick spielen. Alle einfachen Waffen benutzt man mit einmaligem Druck auf den Feuerknopf. Bei Dauerfeuer hält man den Knopf einfach eine Weile gedrückt. Um ein Schild zu aktivieren, klickt man den Feuerknopf zweimal kurz an. Mit dem Joystick nach unten verwandelt man sich in ein Flugzeug, und wenn man in die entgegengesetzte Richtung dreht oder den Boden berührt, wird das Flugzeug wieder zum Roboter.
Am unteren Rand des Bildschirms befindet sich eine Kontrolltafel. Darauf kann man die Energiewerte, die Schildwerte, den Level, das Energiemaximum und die bisher erreichte Punktzahl ablesen.
Und nun noch einige Besonderheiten: Auch Wesen, die THEXDER nicht angreifen, sollen abgeschossen werden, denn dafür gibt's nochmal Extrapunkte. Falls THEXDER in eine Grube fällt, verwandelt man ihn am besten in ein Flugzeug, so daß er aus der Grube hinausfliegen kann. Außer den bedrohlichen Kreaturen, die THEXDER abschießen muß, gibt es auch welche, die sich versteckt halten. Sie sitzen hinter Mauern, sind aber doch angreifbar. Man muß dazu die Mauer anschießen, damit diese sich auflöst, und schon kommt das kleine Monster von selbst hervor. In diesem Moment sollte THEXDER sich fallen lassen, so daß er sich direkt unter ihm befindet. Jetzt bedarf es nur noch einiger Schüsse, und es gibt einen Feind weniger. Mit der Zeit findet man heraus, welche Kreaturen keine Punkte bringen. An sie sollte man seine Kraft und Energie nicht verschwenden. Es empfiehlt sich auch, von jedem Level eine Karte zu zeichnen, denn so wird die Planung der Verteidigung erleichtert.
Sie sehen also, daß THEXDER ein wirklich vielschichtiges Actionspiel ist, das sich nicht ohne Grund so gut verkauft. Für Actionfans ist THEXDER auf jeden Fall eine lohnende Herausforderung, auch bei einem Preis von DM 65,--. *A. Ruuben*

Grafik:	7
Sound:	8
Spielablauf:	8
Motivation:	8
Preis/Leistung:	7

Ein Spiel – zwei Meinungen

Ja, wie sag'ich's meinem Leser? Das Beispiel CLEVER & SMART zeigt - wieder einmal - in eindrucksvoller Weise, wie unterschiedlich spielbar die verschiedenen Versionen sind und wie eklatant verschieden die Kritiken der Autoren ausfallen. So haben wir hier zwei Tester zu Wort kommen lassen, der eine verschmäht die Schneider-und der andere vergöttert die ST-Version. Entscheiden müßt Ihr Euch dann schon selbst!

Clever und Smart: Weder das eine noch das andere!

Programm: Clever & Smart, **System:** Schneider CPC (getestet), C-64, Spectrum, Amiga, Atari ST (getestet), **Preis:** ca. 45 bis 70 Mark (je nach System auf Diskette), **Hersteller:** Magic-Bytes, Gütersloh.

Es ist hinlänglich bekannt, daß Comichelden teils mit gutem, teils mit schlechtem Erfolg zur Versoftung herhalten müssen. Ein Beispiel für die schlechtere Kategorie, aber nicht das einzige Spiel mit solchen „Qualitäten" ist **CLEVER & SMART**, wobei ich mich aber nur auf die Schneiderfassung beziehen möchte, da mir nur diese Version zur Verfügung stand (eine andere, die für den ST, wird von meinem Kollegen später beschrieben!). Eigentlich müßte bei jedem, der die C&S-Comics kennt, schon beim Hören des Titels ein Glänzen in die Augen treten. Ich jedenfalls war sehr gespannt, was diese Umsetzung denn zu bieten hätte, da ich ein echter Fan jener Comics bin. Doch was dann kam, war der Hammer.

Beim Lesen des Beipackzettels, der in Form eines zeitungsähnlichen Schriftstückes vorliegt, kamen schon so die ersten Zweifel, die sich später auch als berechtigt erwiesen. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, den von der O.M.A. (Organisation machthungriger Agenten) entführten Wissenschaftler Dr. Bakterius zu befreien. Zu dieser Aufgabe wurden die zwei „Berufsagenten" Clever und Smart, die der Spieler steuert, von ihrem Chef Mister L. beauftragt. Leider liegen überhaupt keine Indizien oder sonstige Hinweise vor, die unseren beiden „Secret Agents" bei der „komplizierten" Aufgabe helfen könnten. So kommt halt ein bißchen „Spannung" auf, die jedoch gleich nach dem Laden in einem Lachkrampf ihr Ende findet.

Beim Anblick der Grafik konnte ich mich jedenfalls eines Lachens nicht erwehren, da diese den Eindruck macht, als sei sie von zarter Kinderhand gezeichnet und habe mit mit Clever und Smart überhaupt nichts zu tun. Wie schon gesagt, steuert der Spieler entweder Clever oder Smart (der andere trudelt feucht-fröhlich hinterher).

Ort des Geschehens ist eine nicht näher genannte Stadt, durch deren Straßen man die beiden Helden bewegt. Die Steuerung erwies sich jedoch als ein schwieriges Unterfangen, da die Abfrage doch sehr ungenau ist, was zur Folge hat, daß meistens einer von beiden Chaoten (die eigentlich kaum auf dem Bildschirm zu erkennen sind) an einem Haus kleben bleibt und nur in Schwerstarbeit fortzubewegen ist. Doch so etwas macht meiner Meinung nach keinen Flop aus (kommt im besten Hause vor). Die Grafik, auf die ich nun etwas näher eingehen möchte, ist schon eher eines Flops würdig. Auf dem Bildschirm wird während des Spieles immer ein Ausschnitt der Stadt dargestellt, in dem Clever und Smart agieren. Die Darstellung der örtlichen Begebenheiten und der Figuren läßt den Eindruck aufkommen, daß der/die Zeichner (wir wollen keine Namen nennen) keinen blassen Schimmer von Perspektive hatte/n (die zeichnerischen Fähigkeiten hatte ich ja schon oben beschrieben). Auf der einen Seite betrachtet man Häuser und andere Gebäude nur von oben (Vogelperspektive), Menschen und Bäume hingegen von der Seite (frontal), was meines Erachtens alle Regeln über den Kopf wirft, aber trotzdem sehr lustig aussieht.

Der Spielablauf hat da schon mehr zu bieten. Er ist von hirnrissigen Ideen durchsetzt, anders würde ich die Idee einer Schneckenrennbahn oder von Glücksspielen im Kindergarten nicht bezeichnen.

Der Sound entspricht dem allgemeinen Spieleindruck (es gibt sowieso fast nischt zu hören - besser so). Den Schlußpunkt setzte dann noch ein kleiner Absturz am Rande während meiner Spielereien (die Grafik löste sich langsam auf). Um die ganze Angelegenheit auf einen Punkt zu bringen: Es gibt viele Möglichkeiten, was man mit so einem Game machen kann. Verbuddeln, abflammen, drüber lachen, wegschmeißen ...

Nur nicht kaufen (und schon gar nicht zu einem Preis von 60 Mark). *Torsten Blum*

Grafik	**5**
Sound	**3**
Spielablauf	**2**
Motivation	**-1**
Preis/Leistung	**0**

Absolut Clever & Smart!

So könnte man jedenfalls das neue Spiel des Herstellers **Magic Bytes** bezeichnen, bei dem es darum geht, den Professor Dr. Bakterius V.E. (Verrückter Erfinder) aus den Krallen der O.M.A. (Organisation machthungriger Agenten) zu befreien. Der Entführungsfall ist besonders kompliziert, da es anscheinend keinerlei Spuren oder Hinweise auf den Aufenthaltsort des Doktors gibt. Die „besten" Spürnasen des Secret Services bekamen von Mister L. (Kleinhirn) den Auftrag, Dr. Bakterius (Großhirn) wiederzufinden. Die besten Kräfte, **Clever und Smart** werden selbstverständlich von dem Spieler gelenkt. Eine Aufgabe, die gar nicht so einfach ist, wie sie klingt.

Sie sind aufgrund ihres Transportmittels (die armen Füße müssen herhalten), in der Stadt (dem Ort des Geschehens) sehr gefährdet, da heranbrausende Autos und verrückte Bombenleger versuchen, Ihnen das Leben zu nehmen. Das Leben von C&S ist sehr hart, da der Hunger den beiden tapferen Agenten schwer zu schaffen macht. Denn sobald die Hungeranzeige auf 1000 steht, verlieren Sie eines von den doch so kostbaren Leben. Um Ihren Hunger zu stillen, müssen Sie in einem teuren Chinarestaurant essen; hierzu gleich einen Tip: Die Preise sind geringer, wenn man einen Kimono anlegt, der im Kaufhaus Clevermann erhältlich ist.

Die 600 DM, die Sie am Anfang besitzen, sind nicht gerade als viel zu bezeichnen. Um ihren Kontostand etwas aufzubessern, können Sie die gefundene Briefmarkensammlung von Mr. L. bei der Post versetzen. Mit Mr. L.'s Scheckheft sollte man bei der Großdeutschen Bank die Unterschrift zu fälschen versuchen, wobei die Fälschung der Unterschrift im Test nicht gerade leicht fiel.

Wenn Sie jedoch so keine finanzielle Besserung erreichen, probieren Sie's doch mal mit Wetten und Spielen beim Schneckenrennen oder im Kindergarten. Mit dem erhaschten Geld kann man sich den Grundstock in Sachen Verkleidung und Werkzeug aufbauen.

So, mehr wird nicht verraten. Schauen Sie doch einfach mal rein, und denken sie daran: Blumen machen dem Hausdrachen Trudchen Freude. Vom Programmtechnischen ist es wohl eines der ersten Spiele für den Atari ST, das sowohl senkrechtes und waagrechtes Scrolling in ruckelfreier und angenehmer Geschwindigkeit beherrscht. Ein Lob an Magic Bytes! Alles in allem kann man sagen, daß dieses Spiel hält, was die Comics versprechen.

Torsten Oppermann

Grafik	**9**
Sound	**6**
Spielablauf	**9**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**11**

Und noch eine Anmerkung: Die ASM-Redaktion weist daraufhin, daß die ST-Version des Games nur auf dem „Megabyte-ST" läuft. Ein Umtauschrecht soll nach Aussage des Herstellers bestehen für alle, die nicht „aufgerüstet" haben!

Ein Demo, das „heiß" macht!

Programm: Kelly X, **System:** Atari ST, **Preis:** noch nicht bekannt, da Demo-Version, **Hersteller: Melbourne House,** London, England.

Na, das ist doch mal wieder was für unsere Space-Fans! Vor einigen Minuten erreichte uns eine Demo-Version eines Fastscrolling Games aus der Werkstatt von **MELBOURNE HOUSE. KELLY X** soll das Shoot'em up heißen.

Die Story scheint - wiederum - nicht wichtig; alle notwendigen „Handgriffe" sind schnell erkennbar: Den Stick in die Hand, den Feuerknopf suchen und alle feindlichen Angreifer, Barrikaden und Mutterschiffe zerstören. Wer jetzt denkt: „Uh, wie öde!", der sollte sich die folgenden Zeilen reinziehen. Er wird feststellen, daß KELLY X ein äußerst schwieriges Spiel ist, das seinen Meister sucht!

Nach etwa 25 Sekunden „steht" das Titelbild; ein paar Zeiteinheiten danach erscheint der Screen. Noch ist er völlig leer. Ich bemerke den rechten „Seitenstreifen", der sich später als Kontroll-Panel erweist, und einen riesigen Schirm im Schirm, der sich wie nach Kuli's „Nachtgedanken" präsentiert: Schnee auf der Glotze. Nach geschicktem Druck der Leertaste, hebt sich der Schleier - ein Bild erscheint; die Kontrolleiste steht mir zur Verfügung.

Und schon geht die Post ab! Ich sehe einen Pacman-artigen Raumgleiter, der von einer Rampe losfliegt, sich urplötzlich in einen feschen Fighter verwandelt und am Bildschirm unten auf meine Befehle wartet. Ich greife also zum Stick und warte, was passieren wird. Im Kontrollfeld ersehe ich, daß ich drei Leben habe, die Score-Anzeige auf 0 steht und meine künftige Restenergie in Form eines Balken zur Neige gehen wird. Und dann kommt was Überraschendes: In einem kleinen Monitor wird nach anfänglichem Schnee (ähnlich wie zuvor beschrieben!) das Gesicht eines Mannes mit Brille sichtbar. Der Kerl kommt immer näher und näher... und bemerkt sehr digitalisiert und treffend: „Sector One". Jetzt befinde ich mich mit meinem „Pacman" im Anmarsch auf feindliche Basen. Diese Befestigungen sind mit runden Gefechtstürmen bestückt, die sehr „feuerig" auf mich einzuwirken versuchen. Diese werden stickmäßig beseitigt. Aus manchen Trümmern enstehen dann entweder neue Gefechtsstationen, oder es werden kleine Metallkissen ans Tageslicht befördert, die man per Berührung aufnehmen sollte. Jedes Kissen trägt einen Buchstaben, der Ihnen anzeigt, welche Bewaffnung Sie nun führen. Sehr schön ist die Möglichkeit, auch Kugeln aufzunehmen. Diese folgen Ihrem Fighter oder „Pacman" (hängt davon ab, ob Sie fliegen wollen - Fighter - oder den Bodenkampf bevorzugen - Pacman); zwischen beiden entscheiden Sie sich, indem Sie die Leertaste drücken. Nun ballern Sie mit Ihrem Gerät und den Kugeln. Freude kommt auf, wenn man das Kissen mit Aufschrift „L" findet - der Laser kommt zum Einsatz!

So ballere ich mich also durch, in der Luft zerstöre ich die Gefechtsstationen, am Boden diverse Fremdlinge in Form von Marienkäfern, Spiegeleiern oder Beruhigungstabletten (die sehen echt so aus!). Natürlich werde ich stark von denen unter Beschuß genommen. Aber: So einige Treffer kann ich schon verschmerzen. Die silbernen Kugeln machen meinen Schutzschild eher pleite als die roten. Nur rammen darf ich kein feindlich Ding. Das kostet ein Leben.

Nachdem ich mich nun zonenweise durchgekämpft habe, erscheint nach der dritten Zone ein Biest, das ich direkt von vorn achtmal treffen muß, damit ich vorbeikomme. Auch das schaffe ich. In der abschließenden vierten Zone des Sectors 1 kommt ein gewaltiger Hirschkäfer auf mich zu. Der Bursche streckt seinen Hals und spuckt mir eine ganze Ladung roter Kugeln entgegen. Um den Kerl genau in den Rachen zu schießen und dreizehnmal (!) zu treffen, muß man neben viel Geschick auch großes Glück haben. Wer's denn nun mit Hilfe des Sticks geschafft hat, gelangt nach „geringfügiger" kurzer Ballerei in den zweiten Sector. Auch dieser wird vom Männeken (vermutlich ein Abbild des Programmierers!) verbal informiert. Dieses zweite Bild hat es schon ganz schön in sich. Die Landschaft ist nun mit einem grünen Teppich unterlegt (herrliche Graustufen!!!") und zeigt mir einen recht engen Korridor. In ebensolchem wird die Anzahl der Angreifer gar noch erhöht; von allen Seiten werde ich von sich bewegenden Gefechtsstationen unter Beschuß genommen. Dieses Level ist meiner Meinung nach das Härteste, was ich in meiner „Baller-Laufbahn" erlebt habe! Nur absolute Meister werden ohne Nerven- und Stickzusammenbruch zum Ziel kommen. Hier sind die echten Profis gefragt, die sich weder von Sehnenscheidentzündung und an Sehstörungen beeindrucken lassen. Hätte ich nicht die Möglichkeit gehabt, den Schummelmodus zu benutzen, so wä- Angreifer nicht hinweggekommen. So aber gelange ich natürlich auch die nächst höheren Sectoren...

Summa summarum: KELLY X wird als „fertiges" Produkt von sich reden machen, das steht außer Frage. MELBOURNE HOUSE hat es verstanden, ein ansprechendes, intelligent aufgebautes ST-Game zu produzieren, das in puncto Grafik (jeder Sector hat ein eigenes „Innenleben" - keine plumpen Wiederholungen), Animation, Sound (die Begleitmelodie erinnert stark an den Titel-Sound der Krimi-Serie „Ein Fall für Zwei"), Spezial-Effekten und gutem Gameplay absolut überzeugen kann. Der einzige Nachteil, falls man dies so bezeichnen kann, ist, daß man das Abenteuer einfach zu schwierig gestaltet hat. "Oh Gott, gib mir Kraft!", wird sich so mancher bei sich denken, wenn er versucht, die einzelnen Sectoren zu überwinden. Aber, wer weiß? Vielleicht kommt gerade das gut an? Vielleicht wird gerade wegen dieses Umstands KELLY X zu einem Evergreen? Wir werden es bald erleben, wenn die fertige Version im Handel ist! (Anmerkung: Da es sich hier um ein Demo handelt, werde und muß ich auf den ASM-Hitstern verzichten. Obwohl ich bereits weiß, daß die fertige Version eigentlich nur noch besser sein kann. Wir werden Euch rechtzeitig davon in Kenntnis setzen, ob das Endprodukt die Erwartungen erfüllt, die das Demo verspricht. Der Hitstern wird dann u.U. nachgereicht, okay?)

Manfred Kleimann

Bewertung der Demo-Version:

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**11**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**?**

Kampf der Pixel

Programm: Rygar, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England.

Es geschah an einem langweiligen, verregneten Morgen, an dem absolute Langeweile herrschte: Das neueste Machwerk von **U.S. GOLD** traf ein! Vor 2 Jahren wäre noch jeder Hund vom Ofen weggekrochen, um mal ein echtes Coin-op-Game zu bewundern, aber heute? **RYGAR** war (und ist) nämlich eines der typischen Jump and Run Spielhallengames, die wenig Handlung, aber viel abwechslungsreiche Action bieten. Das Gameplay ähnelt dementsprechend den beliebten Artverwandten *Wonderboy, Alex Kidd, Psycho Soldier* und dem neuen *Elite-Superhit Thundercats.* U.S. GOLD hat dies gewußt und die Anleitung zum Glück ziemlich kurz gefaßt. Das Ziel: Im Zeitlimit bleiben, nach rechts laufen und alle Feinde niederballern, um der absolute Herrscher zu werden (bla, bla, bla...). Der geneigte Leser weiß jetzt sicherlich, was ihn erwartet: Nämlich das übliche horizontale Scrolling und jede Menge Feinde. Beim ersten Testspiel setzte ich die Brille, die ich gerade abgelegt hatte, schnell wieder auf, denn diese winzige, scheinbar zufällige Anhäufung von Pixeln sollte doch tatsächlich meine Spielfigur sein! Mit diesem Däumling ging ich in die Schlacht gegen wiklich knackige, gut gestylte und animierte Sprites, die meine Leben nur so dahinfegten. Neben dem üblichen Druck auf den Firebutton ist es möglich, durch Druck des Joysticks nach oben und Feuer im Kreis zu schießen. Eine sehr praktische Option, denn sonst hätte man oftmals gegen die fliegenden Geier, die rasend schnell laufende Männchen absetzen, überhaupt keine Chance. Besonders Mutigen sei empfohlen, von einem Felsen aus auf die Gegner zu springen, denn auch dadurch werden sie bewegungsunfähig. Nachdem ich nun also erst mal die ganze Hektik des Games geschnallt hatte, erkundete ich ein paar Feinheiten. Die bläulichen Felsen geben nach dem Abschuß ein Symbol frei, daß entweder Punkte gibt, das Zeitlimit auffüllt oder eine Waffe beinhaltet. Das Abschießen lohnt sich also in jedem Fall. Außerdem fallen ab und zu auch noch ein paar Ikonen vom Himmel, die gesammelt werden sollten, denn sie sind zur Lösung des Games besonders wichtig. Etwas erstaunt hat mich dahingegen, daß bei einer Berührung mit dem Gegner nicht gleich ein ganzes Leben ausgehaucht wird. Blödsinnig ist dies deshalb, weil man so kurz vor dem rettenden Ende des Levels eine kleine Verletzung riskieren kann, um dann mit vollem Zeitlimit dicke Bonuspunkte zu kassieren. Mit dieser Methode erreichte ich nach ca. 12 Spielen immerhin das 3. Level und 38000 Punkte. Dann ging's allerdings steil bergab, denn RYGAR wird dann so schwer (und vor allen Dingen schnell!), daß es quasi dem Zufall überlassen bleibt, ob man weiterkommt oder nicht. Dieses Manko wiegt schwer, denn nach dem 20. Testspiel feuerte ich den Joystick frustriert und wütend in die Ecke. Die anderen Features des Games können sich dagegen eigentlich sehen lassen. Das Scrolling ist sauber, die Animation gut (bis auf die Spielfigur!), die Backgroundgrafiken und der Sound sind Durchschnitt. RYGAR hat mich somit zwar nicht vom Hokker gerissen, aber immerhin doch den Adrenalinspiegel ansteigen lassen. Das nächste Mal geh' ich halt in die Spielhalle...

philipp

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9(?)**
Preis/Leistung	**8**

c16chris

„Summer Games" für werdende Soldaten

Programm: Combat School, **System:** C-64 (angeschaut), Spectrum 48/+3, Schneider, **Preis:** ca. 35 Mark (Kass.) & etwa 42 (bzw. 45) Mark (Disc.), **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England.

Mit Sport-, Geschicklichkeits- und „Saft- und Kraft-"Spielchen sind wir ja in der Vergangenheit geradezu überhäuft worden. Da gab's die *Wintergames, Summergames, Worldgames, Pub Games* und andere Programme, die uns in verschiedenen Disziplinen am Werk sahen. Nun hat **OCEAN** eine neue Variante entwickelt, um uns spielerisch mit der martialischen Kunst vertraut zu machen: **COMBAT SCHOOL** heißt das „Rudel- und Schießspiel", das die Joystick-Hersteller wieder schmunzeln läßt. Im vergangenen Jahr hatte man bei OCEAN *It's a Knock-Out* („Spiel ohne Grenzen") vorgestellt. Diesmal erhält der Weihnachtskunde ein „Spiel auf dem Kasernenhof".

Bei COMBAT SCHOOL finden wir in toto den alten Hang zu steigendem Ehrgeiz wieder. In acht Disziplinen müssen wir versuchen, unser Bestes zu geben. Erreichen wir die gesteckten Ziele nicht, so fangen wir wieder ganz von vorn an. Die „Kriegsschule" befaßt sich eingehend mit dem Thema: „Wir stählern unsere Muskeln; proben den Ernstfall!" Ich glaube ganz fest daran, daß sich auch diese Art von „sportlichem" Wettkampf gut verkaufen läßt; meine aber, man hätte einen derart spannenden Verlauf auch in einer anderen Umgebung mit modifiziertem Ablauf stattfinden lassen können (Beispiele: Einkaufs-Wagen-Wettschieben, Harald-Schmid-Hürdentraining oder Michael-Kolbe-Skull). Aber was produziert man aufs Neu? Richtig, ein Kriegsspielzeug. Kommen wir zur Sache, denn wir müssen ja beschreiben, was uns aufgefallen ist, nicht, was wir uns gewünscht hätten:

COMBAT SCHOOL (das Trainingslager) ist der Treffpunkt aller künftigen „Marines". Hier werden sie geschliffen, auf den Feindeinsatz vorbereitet. Sieben mehr oder minder verschiedene Level müssen wir durchlaufen. Im achten werden wir unser Meisterstück machen: den Ausbilder verdreschen. Haben wir auch das geschafft, faßt die oberste Heeresleitung bereits die erste Mission ins Auge - die Befreiung eines Gefangenen. Nun zu den einzelnen Ausbildungsstufen:

Zu Beginn der Trainingssession findet man sich auf einem Übungsgelände wieder. Zuvor muß man sich aber schon entschieden haben, ob man allein (gegen den Rechner) oder mit einem (Spiel-)Kameraden „ins Feld ziehen" möchte. Da sich fast die gesamte Redaktion um mich geschart hatte, brauchte ich keine große Überredungskunst anzuwenden, um einen Mitstreiter zu finden. Uli gesellte sich zu mir. Was dann folgte, hier in kürze:

Kaum ist das Bild erschienen, geht's auch schon los! Wir zwei rudeln am Stick, so gut es geht (Rechts/Links=Bewegung + Feuer für Sprung) und solange das Material hält. Ziel des Ganzen ist es, innerhalb einer bestimmten Zeit (hier 30 Sekunden) über den Parcours zu laufen, kleinere und hohe Mauern zu überqueren, um danach an einem Hangelgerät auf die Ziellinie zu preschen. Es schon ganz vorteilhaft, die Zwei-Spieler-Option zu wählen. Einfach darum, weil es zu zweit wesentlich mehr Spaß macht, die geforderte Strecke/Schwierigkeit zu überwinden. Wenn einer der beiden Probanten ca. 80% der geforderten Leistung erbracht hat, erhält er die Chance, sich durch schnell ausgeführte acht Klimmzüge (auf dem Nebenplatz) ins nächste Level zu retten. Der 1.-Level-Tip: Rechtlinks rudeln, kurz vor dem Hindernis damit aussetzen und Feuer drücken.

Im zweiten Abschnitt erwartet uns die erste von drei Schießübungen. Der Spieler ist mit einer schweren Knarre bewaffnet und muß sehr schnell und richtig reagieren. Auf dem Felde tauchen wie aus dem Nichts Holz-Ziele auf, die ebenso schnell auch wieder verschwinden. Also: draufhalten! Die Zeit zur Bewältigung der Aufgabe ist auch hier knapp bemessen. Diese richtet sich auch nach der Leistung aus dem ersten Teil. Wenn man eine gute Zeit hingelegt hat, bekommt man dementsprechend mehr davon in der nächsten Runde. Die Ziele bestehen aus Dreier-, Vierer- oder Fünfer-Gruppen. Man muß schon ziemlich „ruckelfrei" an diese Aufgabe herangehen und schnell schießen. Für jedes abgeschossene Holzbrettchen gibt's 100 Punkte. Für jede abgeballerte Reihe 1000 oder 2000 Points. Doch um in die nächste Runde zu kommen, muß man 35 der Brettchen „versenkt" haben. Eine nicht sehr einfache Aufgabe. Der 2.-Level-Tip: Man präge sich ein, wo die Ziele auftauchen. Sie kommen immer wieder an der gleichen Stelle zum Vorschein. Wer mindestens 31 Dinger getroffen hat, erhält die Chance, sich bei den Klimmzügen fürs nächste Bild zu qualifizieren.

Aufgabe Nr. 3: Das „einsame Rennen" gegen sich selbst. Man sieht sich selbst (wieder soldatenmäßig gekleidet - mit dem „typischen" Stoppelbart des Einzelkämpfers) aus der Vogelperspektive. Nun ist eine weitere Rudel-Variante vonnöten: Oben/Unten=Geschwindigkeit & Rechts/Links zum Lenken. Man muß sich den scheinbar unendlich langen Weg über Stock und Stein und Wasser schon gut einprägen, um die Aufgabe zu erfüllen. Hier in diesem Bild scheiden sich meist die Spielergeister. Hat man nicht genug Bonus-Zeit im Rücken (so um die 25 Sekunden), ist ein erfolgreicher Ausgang schier undenkbar. Der „brave Soldat" muß anfangs den optimalen Weg über drei Geländeteile (mit Brücken) finden, um dann ins kühle Naß zu springen. Hier schwimmt er eine Weile, bis er ein Boot erspäht. In dieses Paddelding gelangt man, wenn man daraufzuschwimmt und es einfach touchiert. Jetzt geht die Post erst richtig ab! Das Boot gelangt, durch heftige Oben/Unten-Schwünge in Fahrt gebracht, in einen Strudel, der so manches Treibholz mit sich führt. Diese Teile kommen geradewegs auf den wackeren Prüfling zu und hauen dessen Gefährt in tausend Stücke. Wenn er aber weiterschwimmt, gelangt er rechtzeitig auf eine Insel. Wie ein „Duoathlet" stellt er sich vom Schwimmen aufs Rennen um und rennt über die Ziellinie. Der 3.-Level-Tip: Ohne vorherigen Zeitbonus nur schwerlich zu schaffen. Die Route muß zunächst bestimmt und im Gedächtnis verankert werden: Erst gerade - rechts - links; dann rechts - rechts - links; dann links - links - gerade. Ins Wasser. Dann rechts - rechts - links. Ins Boot. Jetzt rechts - rechts - links dem Stamm ausweichen. Hernach gerade aufs Land zu. Wenn's geht, keine Wasserlache, Steine oder kleine Bodenerhebungen berühren!

In der vierten Abteilung geht's etwas ruhiger zu. Nach altbewährter Manier muß man shoot 'em uppen, was das Zeug hält. Auch hier gilt: Jeder Fehler wird

dir zum Verhängnis. Man hat (eigentlich) genügend Zeit, die geforderten 50 der anrückenden „Übungspanzer" mit der Bazooka zu Feinblech zu schießen. Das ist alles! Der 4.-Level-Tip: Der Großteil der Panzer kommt von halbrechts oben bis unten. Einige rücken von links nach rechts in den Bildschirm. Ruhig stehenbleiben und feuern!
Der sechste Screen - das Armdrücken - ist lediglich eine Art Bonusrunde. Hier sehen Sie sich (im Vordergrund) an einem Tisch mit 'nem Kumpel hocken. Bei der 30-Sekunden-Marke startet die Uhr. So empfiehlt sich: Schon bevor das Bild erscheint, in Rudelposition gehen und kräftig hin- und herrütteln. So ist gewährleistet, daß man mit ner 28er Zeit zum dritten Schießstand gelangt. Denn: Hier braucht man genügend Bonus, um die 30 Ziele zu treffen.
So haben wir also das siebte Level erreicht. Wir befinden uns auf dem Areal, das wir schon aus der zweiten Runde kennen. Die Holztäfelchen sind die gleichen - nur mit einem Unterschied: In die Reihe haben sich die Konterfeis des Ausbilders eingeschlichen. Man muß nun versuchen, die „normalen" Holzbretter zu treffen und darauf achten, den „Übungsleiter" außen vor zu lassen. Wer die Schilder mit der „Spießfratze" beschießt, muß mit Zeiteinbußen rechnen!
Im darauffolgenden Bild muß der Soldatenlehrling sein Meisterstück vollbringen. Er kämpft mit seinem Strietzer, dem Ausbilder. Es empfiehlt sich hier, auf den Kerl zuzugehen, ihm einen Treffer beizubringen (Fußtritt, Hieb usw.) und sich schnellstens wieder außer Reichweite zu begeben. Das macht man so lange, bis der Typ zusammenbricht - ganz schön brutal. Doch: Danach ist man „fertig" (mit seiner Ausbildung). Die erste Aufgabe ist zu bewältigen. Es gilt zunächst, einen Kriegsgefangenen zu befreien. Der Rest der „Summer Games" für werdende Soldaten ist der übliche Action-Trakt, der auch hier bei COMBAT SCHOOL durchlebt werden muß.
Szenenwechsel. Die Kurzzusammenfassung: Die Grafik ist durchschnittlich, typisch 64er-haft. Der Sound ist als „hervorragend gelungen" anzusehen. Die verschiedenen Sequenzen des Games werden von feinen, melodischen Pop-Klängen begleitet, die dem Streifen „Full Metal Jacket" entliehen wurden. Die Idee war gut; es hat Spaß gemacht, wirklich jeden aus der Redaktion angesprochen. Allein deswegen (Sound & Motivation) muß ich einen ASM-Hitstern an OCEAN vergeben. Was mich allerdings ein bißchen nachdenklich stimmt, ist, daß man momentan leider nur mit „Kriegsspielzeug" einiges hermachen kann. Schade, könnte man sich doch gut vorstellen, ähnlich spannende Wettkämpfe in einem anderen Konsens dargestellt zu finden. Wie wär's denn mal mit Schneeballschlacht, Straße rauf und runter rodeln, wer baut den haltbarsten Schneemann oder Gleitschuh-Weitsprung? Mal sehen, vielleicht fällt den Programmierer-Jungs auch mal was weniger „Kriegerisches" ein? Nebenbei bemerkt:

Co-Tester Uli hatte mich bei diesem „Soldaten-Spiel" schon nach einigen Minuten total „degradiert" (hallo, Uli! Das machst Du kein zweites Mal!). Bis bald!

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Sound	**11**
Spielablauf	**8**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**9**

»Die Idee ist gut; es hat Spaß gemacht und wirklich jeden aus der Redaktion angesprochen.«

Gut erdacht – schlimm gemacht!

Programm: Lifeforce, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 30 Mark, (Kass.), **Hersteller:** CRL, England.

„Als Public-Domain-Programm wäre das Ding ja gar nicht so übel!", war einer der ersten Gedanken, die mir zu **LIFEFORCE** von **CRL** durch den Kopf gingen. Aber leider kostet das Ding Geld, und da hört der Spaß auf. Na ja, im Jahre 2010 ist ein Weltraumkraftwerk vollkommen mit ausgeflippten Robotern und Maschinenkrams gefüllt. Gleichzeitig sollte auf der Erde ein neues Transportsystem entwickelt werden, das aber, aufgrund (oder dank) eines Staatsstreiches, zu einer Kampfmaschine umfunktioniert wurde. Wie es der Zufall nun so will, ist diese neue Kampfmaschine (man könnte auch sagen, es ist ein Panzer) das „Project Lifeforce" und wird in der durchgedrehten Weltraumstation eingesetzt.
Soweit die Hintergrundgeschichte. Als die ganze Sache dann aber auf meinem Monitor erschien, dachte ich, daß meine Brillengläser beschlagen seien. Die Grafik würde ich als spielergefährdend bezeichnen, da sie nach einer Geldmittelinvestition leicht zu unvorhersehbaren Stressituationen und anderen Krisenmomenten führen kann (ich bin inzwischen aber schon ziemlich abgehärtet). Oben auf dem Bildschirm ist die Spielfläche, unten findet man die üblichen Anzeigen (Punkte, Waffensysteme und -vorrat). Neben einem Laser hat man eine Fluchtkapsel, die man, um ein weiteres Leben nutzen zu können, kurz vor der Explosion des Panzers auslösen muß. Desweiteren Schilder, eine Smart-Bomb (bestens bekannt aus Spielen wie *Defender* etc.) und einen sogenannten Seeker, eine Bombe, die sich ihr Ziel selbst sucht. Links unten schließlich noch ein Radarschirm, um die Beleidigung des Spielerauges abzurunden. Was ich an „Musik" geboten bekomme, läßt mich an meinen Sinnen zweifeln. „Das soll Musik sein?", denke ich. Verglichen mit dem „Komponisten" (sagen wir besser „Terroristen"), der dies geschaffen hat, ist jeder Mensch, der Noten lesen kann, ein Mozart und, ohne angeben zu wollen, hören sich selbst meine eigenen Kompositionen besser an. Zumindest haben sie einen leicht erkennbaren durchlaufenden Rhythmus.
Also, Lautstärke auf Null und Musik an (diesmal Händel)! Na ja, the review must go on! Also gibt's nur noch den Druck auf den roten Knopf (nein, nicht der Resetbutton!). Kurz darauf erscheint mein etwas unscheinbarer Panzer auf dem Screen. Was mich bei den ersten Lenkbewegungen erwartete, läßt mich einmal mehr an meinem Verstand zweifeln. Das „Scrolling" der (*Uridium-*)Weltraumbasis ist ein Witz! Und dabei geht es spielmäßig gar nicht schlecht ab. Man ruckelt also mit seinem Panzer umher, ständig kämpfend und Vorräte suchend, und hält dabei nach „Centipedes" (die werden auf dem Radarschirm angezeigt) Ausschau. Kommt ein „Centipede" heran, so muß er eliminiert werden, was mir aber nicht ein einziges Mal gelungen ist, da die Trefferabfrage des Programms mehr als ungenau ist. Sie ist ein vollkommener Reinfall! Mehr als einmal gleite ich hilflos über eine Wand hinweg, mehr als einmal bleibe ich an Wänden hängen, wo keine sind, mehr als einmal überlege ich ernsthaft, ob ich der Qual nicht ein Ende bereiten sollte, und schließlich ringe ich mich, nach vielen gutwilligen Spielversuchen, dazu durch, den Computer auszustellen, und diesen Text zu schreiben.
Wenn man diese Idee bei *Ocean* oder bei *Palace* gehabt hätte, wären die Spieler glücklich und die Firma reich. So aber hat man mal wieder ein gutes Spielkonzept verhunzt. Zu diesem Programm kann ich nur sagen: LIFEFORCE – der Weg zum Computermasochismus!

Uli Mühl

Grafik	**3**
Sound	**3**
Spielablauf	**8**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**3**

Deutsches Top-Spiel der Superklasse

Programm: To be on Top, **System:** C-64, Amiga, **Preis:** ca. 35 DM Kassette/45 DM Diskette, Amiga: ca. 40-50 DM (Erscheinungstermin vermutlich Anfang März 88), **Hersteller:** Rainbow Arts, Gütersloh.

RAINBOW ARTS hat wieder zugeschlagen. Nach Street Gang, *JINKS, GARRISON* und In 80 Days Around The World kommt schon wieder ein Spitzenspiel aus dem Gütersloher Softwarehaus auf den Markt. **TO BE ON TOP** heißt das neue Machwerk, für das kein geringerer als Chris Hülsbeck verantwortlich ist. Das Spielkonzept, Sounds und ein Großteil der Grafiken stammen von dem neunzehnjährigen Soundspezialisten, der seit 1986 festangestellt bei Rainbow Arts Sounds programmiert. Die Spiele *ANTICS, BABY OF CAN GURU, JINKS, SOLDIER* und *BAD CAT* verdanken ihm Ihre hervorragenden Soundeffekte! In monatelanger Arbeit (Chris saß garantiert auch des öfteren nachts vor seinem C-64) entstand ein Spiel, das garantiert ein Verkaufsschlager wird.

Nach dem Laden des Titelbildes erlebte ich während meines Programmtests schon die erste Überraschung. Digitalisierter Drum-Sound und eine fesselnde Melodie dröhnen aus dem Monitor. Einer meiner Kollegen schreit „Mensch, mach doch mal das Radio leiser!" Als ich ihm klarzumachen versuchte, daß der heiße Sound nicht aus dem Radio kommt, sondern dem 64er entstammt, beginnt er Bauklötze zu staunen. Drückt man die Space Taste, wird *TO BE ON TOP* vollständig in den C-64 geladen. Ziel des Spiels ist es, einen Song zu komponieren, der die Hitparade erstürmen soll. In einer Top Ten kann man sich vor dem Spiel die 10 besten Songs anhören, die andere Spieler vorher komponiert haben. Im Programm integriert ist schon eine Top Ten mit Musikstücken, die Chris mit *TO BE ON TOP* angefertigt hat. Für eine neue Top Ten wird eine Leerdiskette benötigt, die man vor dem Spiel bereithalten sollte. Nun muß der Spieler nur noch den Namen seines Sounds eingeben, und dann geht's los.

Als Spieler schlüpfen Sie bei diesem Spiel in die Rolle eines Jugendlichen, der gern mal einen internationalen Hit in den Hitparaden landen möchte. Doch bis dahin ist es noch ein langer Weg. Tag und Nacht brütet unser Spezi über einer musikalischen Grundidee, die er für seinen Supersong verwenden möchte. Nur leider fällt ihm nichts ein. Eines Abends, unser Möchtegernstar ist gerade auf dem Nachhauseweg von seiner Stammkneipe, kommt ihm die rettende musikalische Idee. Nun heißt es schnurstracks nach Hause eilen, bevor er sie wieder vergißt. Auf der belebten Straße gilt es, allen Hindernissen auszuweichen, denn ein Spielsequenz steuert der Spieler ein Fadenkreuz über einen Bildschirm, mit dem er die Inspirationspunkte sammeln muß. Insgesamt gibt es vier verschiedene Arten von Inspirationen, nämlich Bass-, Accomp-, Melody-. und Sequenzinspirationen. Die ersten drei Typen bilden nachher beim Komponieren den Refrain, die Se-

»... ein Augen- und Ohrenschmaus vom Sound-Magier Chris Hülsbeck. Durch dieses Spiel werden neue Maßstäbe gesetzt!«

Unfall hätte dem Musikus gerade noch gefehlt. Eine ältere Dame mit einem Krückstock versucht, den Helden zu verdreschen. Weichen Sie so schnell wie möglich aus. Durch Schläge auf den Hinterkopf könnte der Held vielleicht seine Idee wieder vergessen. Einem Musikfreak mit einem Ghettoblaster und einem Panzer gilt es ebenfalls auszuweichen. Es empfiehlt sich übrigens, im Spielabschnitt auf der Straße auf dem Bürgersteig zu gehen. Geht man auf der Straße, wird man leicht ein Opfer des herrlich animierten Panzers. Hat quenzinspirationen sorgen für den Zwischenteil. Die Symbole, die einzusammeln sind, haben alle verschiedene Farben. Es gilt, darauf zu achten, Inspirationspunkte einzusammeln, die sich bei den letzten Spielen besonders gut angehört haben. Hat man sich genügend inspiriert, werden die eingesammelten Inspirationssymbole mit den entsprechenden Farben auf einem Klavier dargestellt. Mit einer Hand, die auf dem Bildschirm hin und her bewegt werden kann, ist es möglich, die gesammelten Inspirationen auszuwählen und zu kompo-

ITEM : NOTHING
LEVEL : STREET
INSPIRATION : 00
CHART NO. : 00

man den angehenden Star wohlbehütet mit dem Joystick nach Hause manövriert, läuft man durch den Hausflur, wo auch schon die Mutter auf dem Boden knieend auf ihren Sohnemann wartet. Mit dieser Person sollte man sich ebenfalls nicht anlegen, denn sonst ist das Spiel beendet!

Stattdessen setzt sich der Musikus vor die Glotze, um Inspirationen zu sammeln. In dieser nieren. Alle Kombinationen werden intern vom Programm bewertet. Hat man auf diese Weise einen Refrain und einen Zwischenteil zusammengeschustert, muß man in das Haus eines Freundes gelangen. Dort steht nämlich ein Synthesizer, mit dem man ein Demotape erstellen kann. Jetzt beginnt der Adventureteil des Spiels. Man muß irgendwie in ein Tonstudio gelangen, um dem Song noch den letzten Schliff zu verpassen. Im Tonstudio können der Melodie noch 16 Drumsequenzen unterlegt werden. Hier wird der Sound auch in seiner endgültigen Fassung aufgenommen. Der Computer nimmt wieder eine interne Wertung vor.

Wenn man Glück hat, landet man mit seinem Song unter den ersten drei Plätzen in der Top Ten. Sollte das der Fall sein, bekommt man eine Einladung zu einer Sendung des berühmten „Rainbow Arts TV", die den Höhepunkt Ihrer Musikkariere einleitet. In einer von Teenies über alles geliebten Popsendung darf der Musikus live den Rhythmus zu seinem Song spielen. Drums, Händeklatschen und Nineteen-Gesang kann der Spieler mit Hilfe des Joysticks über den Sender schicken. Je nachdem wie gut der Spieler im Takt ist, erhöhen sich die Einschaltquoten. Hat unser Musiker einen Top Hit gelandet, wartet noch eine Überraschung auf ihn, die wir an dieser Stelle nicht verraten wollen, sonst wäre es ja keine Überraschung mehr.

ASM HIT

Fazit: *TO BE ON TOP* ist ein Augen- und Ohrenschmaus vom Soundmagier Chris Hülsbeck. Durch dieses Spiel werden neue Maßstäbe gesetzt. Endlich wurde einmal ein Actionspiel konzipiert, bei dem man nicht nur stumpfsinnig Aliens abknallen muß. In *TO BE ON TOP* werden Kreativität, Kombinationsvermögen und schnelle Reaktion vom Spieler gefordert. Ein Game, an dem auch musikalische Nichtskönner aufgrund der Einfachheit der Kompositionstechniken ihre wahre Freude haben werden. Wenn Sie mich fragen, an *TO BE ON TOP* führt kein Weg vorbei.

Borgmeier/Ruuben

Grafik	**10**
Sound	**11**
Spielablauf	**11**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

ENDLICH! Brandneu, die Spieldisketten von

Ab November 1987 weltweit!

Asterix BLUEBERRY LUCKY LUKE

erobern die COMPUTERWELT

Sie stellen die Geschichte vom jeweils neuesten Band in Spielen voller Humor, Action, Spannung und Abenteuer dar.

Bei Leutnant Blueberry werden nur die bisher erschienenen Bestseller „versoftet".

All das mit **phantastischer Grafik, Super Sound, deutscher Sprache** und mit **deutscher Anleitung.**

ORIGINAL MONITOR-BILDER

ASTERIX IM MORGENLAND

Abenteuer- und Actionsoftware

Ein neuer Band, eine neue Software. Tausend und eine Stunde hat die Prinzessin Orandschade noch zu leben, wenn kein Regen auf ihr Königreich fällt. So lautet der Beschluß des infamen Gurus Daisayah.

Asterix, Obelix, Troubadix und der Zauberer Erindjah eilen auf ihrem eigenartigen fliegenden Teppich herbei, um der Prinzessin beizustehen. Ein wundervolles Abenteuer voller Action, das unsere Helden nach Griechenland, Persien, nach Rom, zu den Piraten und an viele andere wundersame Orte führt. Sie werden von diesem großen Abenteuerspiel, das dem Graphismus und dem Geist des Comic Strips erstaunlich getreu ist, begeistert sein.
Mit oder ohne Joystick.

DAS GESPENST MIT DEN GOLDENEN KUGELN

Abenteuer- und Actionsoftware

Blueberry, der berühmte Cowboy aus dem Comic Strip, wird mit dem Gespenst mit den goldenen Kugeln konfrontiert. Eine hitzige Jagd durch die Wüste, wo ihm Indianer, der Durst, Klapperschlangen, der Verräter Lukner auflauern, führt unseren Helden und den treuen Begleiter seiner Abenteuer, Jimmy Mac Clure, bis vor die Pforten einer alten Indianersiedlung, die verlassen liegt – oder fast ... In den Mulden der Trockenen Hochplateaus versteckt, wartet das Gespenst ... Sie sind Regisseur, Drehbuchautor und Schauspieler in diesem großen Abenteuerspiel, in dem die Handlungsszenen mit zahlreichen herrlichen Graphikdarstellungen abwechseln.
Mit oder ohne Joystick.

LUCKY LUKE – NITROGLYCERIN

Actionsoftware

Ein neuer Band, eine neue Software.
Unser bekannter und beliebter Comicheld Lucky Luke hat die schwere Aufgabe, den Bau der Transcontinental zu beaufsichtigen. Mit den natürlichen Gefahren des Wilden Westens, in Stadt und Wüste, sowie den Fallen der Feinde konfrontiert, muß er zudem eine äußerst gefährliche Ware beschützen. PURES NITROGLYCERIN!
Bei einer sehr hohen Qualität der Grafik, unterschiedlicher Gegenden und verschiedenen Situationen liegt die Verantwortung bei Ihnen.
Wird Lucky Luke auch diesmal erfolgreich sein?
Dieses ist ein echtes Abenteuer, in der Welt der Comics.

Bezugsquelle:
BOMICO
Vertriebs und Investitions GmbH
Elbingerstr. 3
6000 Frankfurt 90
Tel. (069) 706050

Fachhandel
Kaufhäuser

erhältlich auf Disketten für:
Commodore 64/128 und Schneider CPC
IBM PC und Atari ST 520/1040

Sport-Kaleidoskop

California Dreamin'

Programm: Skate or Die, **System:** C-64/128, **Preis:** Ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Electronic Arts, England.

American Sports sind die neuen Renner in der „Versoftungsindustrie". Ich brauche da bloß an *Epyx* und seine *California Games* zu denken, um hierfür ein gutes Beispiel zu finden. Der nächste, der sich des amerikanischen „Breitensports" angenommen hat, ist **ELECTRONIC ARTS**. Im Gegensatz aber zu *Epyx* hat sich ELECTRONIC ARTS statt mehreren „Fungames" nur dem Skateboard gewidmet (und das aber mit Erfolg).

SKATE OR DIE (Fahr Skateboard oder stirb!) fährt voll auf der American Sports-Welle, die ja hierzulande etliche in ihren Bann zieht (mich übrigens auch). Ich war natürlich gespannt, ob dieses Spiel überhaupt in irgendeiner Weise mit den *California Games* (wow) zu vergleichen sei und wie es dann im Vergleich abschneiden würde. Doch dazu später mehr.

Nach dem Motto „Go skate or go home" wagte ich dann, diesen „mörderischen" Sport am eigenen Leibe kennenzulernen (wenigsten am Bildschirm - noch bekomme ich keine Gefahrenzulage). Also, ab mit der Diskette ins Laufwerk, und wenig später geht es dann auch los.

Das Titelbild erscheint nach kurzer Ladezeit mit einem fetzigen Sound, der mich schon so richtig in Stimmung kommen läßt. Es lohnt sich wirklich, sich diese Titelmelodie bis zum Schluß reinzuziehen. So etwas gab es schon längere Zeit nicht mehr. Der teilweise digitalisierte und mit Drums unterlegte Sound veranlaßte mich gleich, die Volume des Fernsehers ein wenig aufzudrehen (echt bäääarig). Doch bleiben wir nicht am Titelbild hängen (mit Feuer geht's weiter).

Es kann sich dann nur noch um Minuten handeln, bis sich der Spieler bei Rodney in seinem Skateboardshop „Skaters' Heaven" (wo sonst?) wiederfindet. Rodney, der Vater von Lester (Lester taucht später noch einmal auf - ich nenne ihn nur, damit die Familienverhältnisse klar sind.), sieht schon ein wenig ausgeflippt aus. In diesem Shop kann man sich nun registrieren lassen und sein Skateboard aussuchen. Insgesamt können bis zu acht Spieler an den Skateboard-Competitions teilnehmen. Ich wähle jedoch erst einmal den Practicemode, um überhaupt einmal das richtige Fingerspitzengefühl für diese delikate Angelegenheit zu bekommen. Danach befinde ich mich vor der Tür von Rodney's Laden, von wo aus sechs Straßen wegführen. Um nun eine der fünf Disziplinen (oder gleich alle auf einmal) auszuwählen, muß man sich nur auf seinem Skateboard zu einem der Wege, auf dem der jeweilige Name der Disziplin von einem freundlichen Artgenossen mittels Spraydose (Graffiti ist in!) aufgesprüht wurde, fahren und sich dann aus dem Bild „verkrümeln". Die ausgewählte Disziplin wird dann eingeladen, wobei es passieren kann, daß die Diskette gewechselt werden muß, da nicht das ganze Programm auf einer Diskette untergebracht werden konnte.

Gleich in der ersten Disziplin, „Pool Joust", wird es ganz flokkig. Spielt man allein, oder ist man im Practicemodus, so muß man sich zuerst einen Computergegner auswählen, gegen den man sich behaupten möchte. Hier stehen drei verschieden starke Gegner zur Verfügung. Unter anderem auch Lester (wer war das bloß?), der als der größte Crack in puncto Skateboard gilt und nur äußerst schwer zu bezwingen ist. Ort des Geschehens ist ein leerer Swimmingpool (eher eine überdimensionale Badewanne). Die Regeln sind denkbar einfach. Einer der beiden Kontrahenten erhält eine Art Paddel, mit dem er während des Fahrens auf seinem Skateboard seinen ebenfalls fahrenden Gegner herunterstoßen muß. Dazu hat er aber nur fünf Versuche (danach ist Wechsel,höhö). Der Gegner kann natürlich in der „Poolschüssel" ausweichen, am Rand für einige Zeit verweilen oder sonstige Tricks anwenden, um dem vermeintlichen „Sturz" zu entgehen. Wer zuerst seinen Gegner dreimal zu Fall bringt, hat gewonnen. Die ganze Angelegenheit erweist sich auf der einen Seite als sehr spaßig, ist aber auf der anderen Seite z.B. gegen Lester überhaupt nicht zu meistern, da dieser Schnösel einfach immer gewinnt.

Nach einem ausgiebigen Poolvergnügen geht es dann weiter zum tödlichen „Down Hill Race". Ein ruhiger Tag im örtlichen Stadtpark. Ideale Bedingungen, um seine Fahrkünste unter Beweis zu stellen. Hier gibt es zwei verschiedene Steuerungen:

Die reguläre Steuerung
unten=schneller
oben=langsamer
links=links
rechts=rechts
Feuer+unten=ducken
Feuer+oben=Sprung
Feuer+rechts/links=scharfe Rechts-/Linkskurve

Mit der „Goofy-Steuerung" verhält es sich genau umgekehrt (links=rechts etc.)

Der Parcours birgt einige Schwierigkeiten, die es zu meistern gilt. So kann man eine Betonröhre durchfahren, muß sich aber dabei ducken, da sonst die „Platte" ein wenig beschädigt wird. Dies ist aber nur ein Beispiel, wie man beim Rennen gegen die Uhr auf der Strecke Bonuspunkte sammeln kann. Alles in allem machte mir das Parkrennen echt Spaß, da es auch einige Zeit dauert, bis man sich an die Steuerung gewöhnt hat und mit dem Parcours fertig wird.

Die nächste Disziplin ist ähnlich. Nur findet diesmal das Rennen in der Stadt gegen einen zweiten „Verrückten" statt. Die Steuerung ist fast gleichgeblieben. Aber zusätzlich gibt es noch einige Möglichkeiten, beim Umschiffen von Mülltonnen und Zäunen dem Gegner das Leben schwer zu machen und dafür einen satten Bonus einzukassieren. Dazu kann sich der Spieler durch Tritte, Stöße und einige andere Gemeinheiten beim Kontrahenten äußerst unbeliebt machen. Da kommt Stimmung auf (besonders wenn zu zweit gespielt wird). Lustig wird es, wenn der gegnerische Kontrahent abgedrängelt wird und nur noch mit Hilfe der Mülltonne bremsen kann.

Doch gehen wir zur nächsten Disziplin! Achtung: Jetzt wird Technik verlangt. Der Hochsprung ist angesagt. Ort dieser Disziplin ist die schon von anderen Spielen bekannte U-förmige Rampe. Um möglichst

hoch zu fliegen, braucht man natürlich Geschwindigkeit, die man durch heftiges Joystickrudeln erreicht. Leider stehen dem Spieler aber nur fünf Versuche zur Verfügung, um Schwung zu holen (dabei kann auch die jeweils erreichte Höhe abgelesen werden). Ist man der Meinung, daß das Figürchen auf dem Bildschirm seinen höchsten Punkt erreicht hat, braucht man bloß den Feuerknopf zu betätigen, damit die Höhe festgehalten wird. Ganz witzig, aber auf die Dauer ein wenig monoton!
Die letzte Disziplin „Freestyle" findet auch in der „Teufelsrampe" statt. Jetzt muß man jedoch während der fünf Versuche möglichst schwierige Figuren (Drehungen bis zu 720 Grad !, Kickturn, dreifacher Eiersalto etc.) vollführen, die dementsprechend entlohnt werden. Für einige Figuren benötigt man jedoch besonderen Schwung, den man in den zwei farblich abgesetzten Zonen durch Feuerknopfdruck erreicht. Diesmal hat man aber im Gegensatz zum Highjump die volle Kontrolle über seinen Skatie und kann alle Bewegungen genaustens beeinflussen. Tip: Immer gerade aufkommen, da man sonst auf die Fre ... aber wem sage ich das!
Grafisch gesehen ist SKATE OR DIE echt nett gemacht. Lediglich die Sprites sind meiner Meinung nach eine Idee zu klein geraten (Geschmackssache). Spannung, Spielspaß und Realitätsnähe sind relativ hoch anzusiedeln. Nur der High Jump ging etwas in die Hose, da hier die Motivation schnell nachläßt. Dagegen stecken in den anderen vier Skateboardgames jede Menge Spielwitz und noch einige Raffinessen (gerade die Steuerung bedarf einiger Gewöhnung), die gerade bei einem „friedlichen" Vergleich von mehreren „Skaties" eine gewisse Stimmung aufkommen lassen. Die einzelnen Disziplinen haben auch ihre jeweilige Melodie, die mit der Commodoretaste abgestellt werden kann (manchmal ist dies sehr ratsam; mir jedenfalls gingen einige Unterlegsounds schnell auf den Wecker). Vergleiche ich jedoch dieses Sportspiel mit *California Games*, so schneidet das „Vorbild" ein bißchen besser ab, da dort einfach etwas mehr Spaß und Spannung geboten wird. Bei SKATE OR DIE könnte unter Umständen nach einiger Zeit Langeweile auftreten (muß aber nicht unbedingt sein). Wer aber ein echter Fan von solchen Spielen ist, sollte sich SKATE OR DIE schnellstens zulegen. Denn wie sagte schon Rodney: Go Skate or go home!

Torsten Blum

Animation:	**9**
Sound:	**10**
Realitätsnähe:	**9**
Spaß/Spannung:	**8**
Preis/Leistung:	**8**

Der doppelte Salto

Programm: 720°, **System:** C-64 (getestet), Spectrum (getestet), Schneider, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England.

Warum sich die Softwarehersteller gerade in dieser naßkalten Jahreszeit dem Schönwettersport Skateboard widmen, wird wohl immer ein Rätsel bleiben, aber nichtsdestotrotz ist **720°** von **U.S. GOLD** nun schon das dritte Game nach *Skate or die* und *California Games*, das sich mit dieser Sportart befaßt. Bei diesem neuen Coin op Game (das Original stammt von ATARI) geht es aber wiederum nicht um eine originalgetreue Simulation eines einzelnen Sports, sondern es ist vielmehr ein Actionspiel, das aber (fast) alle Features des Skateboardfahrens besitzt. Das eigentliche Spielziel ist schnell erklärt, denn es steckt im Spieletitel: 720° steht nämlich für einen doppelten Salto, d.h. ein kompletter Kreis (also 360 Grad) muß zweimal durchsprungen werden. Auf dem Ziel dorthin müssen aber einige Ausrüstungsgegenstände erworben werden, und dies geht nur, wenn Ihr mit Euren Tickets in die vier Parks von „Skate City" rollt und dort versucht, durch exaktes Durchfahren der Parcours eine Bronze-, Silber- oder gar Goldmedaille zu holen. Dann gibt's nämlich Kohle (sprich Geld), und Bonuspoints. Den Punktestand sollte man nicht vernachlässigen, denn man startet mit nur drei Tickets und erhält für 5000, 15000 und alle weiteren 10000 Punkte jeweils ein Ticket hinzu. Zum Glück ist es noch möglich, auch auf den Straßen von Skate City an geheimen Stellen oder durch schicke Sprünge mit Drehungen Punkte zu sammeln. Aber aufgepaßt: Auf den Straßen von Skate-City treibt sich jede Menge Gesindel herum, das unseren Fahrer schnell vom Brett treibt. Zudem gibt es ein Zeitlimit für das Erreichen einer der nächsten von insgesamt vier Parks. Verstreicht das Limit, so macht sich alsbald ein Bienenschwarm auf den Weg, mit der Konsequenz, daß ziemlich schnell eines der drei Credits (also Leben) dahinsiecht. Beim Test fuhr ich erst einmal auf ein Kartensymbol und entdeckte ziemlich schnell, daß man Skate City ganz gut überschauen kann. Also, los ging's, rein in den ersten Park. Da allerdings kam ich ins Staunen, denn im Ramp Park muß man genau das tun, was bei *California Games* auch schon möglich war, nämlich Steilwandfahren. Die Technik war allerdings schwach, denn man muß mit dem Joystick nur hin- und herfahren, das Wenden übernimmt der Computer. Überhaupt sind die Parcours in allen drei Parks recht simpel, ob es nun um einen Slalom, eine Abfahrt oder um eine Sprungstrecke geht. Schade, muß ich da sagen! Das hätte man wesentlich besser und abwechslungsreicher machen können! Nach kurzer Zeit hat man die paar kleinen Tricks drauf, die man braucht. Und der Rest dreht sich nur noch ums Kaufen von Zusatzausrüstungen, um endlich den großen Sprung zu schaffen.

Trotzdem kann man 720° einen gewissen Unterhaltungswert nicht absprechen, denn das Herumfahren in Skate City macht doch ziemlich viel Spaß. Hierbei muß besonders die Spectrum-Fassung hochgelobt werden, denn sie besitzt einen exzellentes Vertikal- und Horizontalscrolling (verbunden mit einer guten Animation), das vor allen Dingen so schnell vor sich geht, daß der Spielfluß nicht beeinträchtigt wird. Der Sound geht allerdings gegen Null, dafür hat der Hersteller aber auf der Rückseite der Kassette den originalen Automatensoundtrack draufgepackt, den man sich zum Spiel anhören sollte, denn fetzig ist er allemal. Die C-64-Freaks brauchen die Kassette nicht zu wenden, denn sie bekommen einen guten Sound im Programm und dazu noch ein ebenso gutes Scrolling und sogar noch eine bessere Animation. Die Konvertierung vom Automaten auf den Heimcomputer ist also in beiden Fällen hervorragend gelungen. Schade ist nur, daß die Idee für diesen Automaten zwar recht originell ist, aber Mängel in der Umsetzung aufweist, die sich natürlich bei den Konvertierungen niederschlagen. Sorry, U.S. GOLD, aber 720° ist leider nur Durchschnitt. *philipp*

(C-64/Spectrum)	
Animation	**10/9**
Sound	**10/3**
Realitätsnähe	**7/7**
Spaß/Spannung	**7/7**
Preis/Leistung	**8/8**

Keine Zeit, tut mir leid!

Programm: Gary Lineker's Super Star Soccer, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England.

„Der Ball ist rund"! Das wußte schon Sepp Herberger. Die runde Lederkugel steht auch bei **SUPER STAR SOCCER** von **GREMLIN** im Mittelpunkt. Liegt ja auf der Hand, wenn man den Titel berücksichtigt. Damit das Spiel noch einen ganz besonderen Tatsch erhält, hat man **Gary Lineker**, Torschützenkönig der Fußball-WM in Mexiko '86, als zentrale Figur gewählt. Der englische Stürmer-Star soll jetzt in heimischen Gefilden am Homecomputer für Tore sorgen. Natürlich alles nur mit Ihrer Hilfe!
Wollen doch mal sehen, was uns dieses Fußballspielchen so zu bieten hat! Sieh einer an, das Auswahlmenü kenne ich doch irgendwo her! Na klar, das Menü entspricht dem von *Superstar Eishockey*. Lediglich die Namen und die Spielzeit sind geändert. Ansonsten kann man sich auch hier den Torwart oder den Feldspieler als Spielfigur aussuchen. Spielt man zu zweit, kann einer den Torwart, der andere den Feldspieler übernehmen. Auch ein Match gegeneinander ist möglich. Trainer kann dabei jeder sein, wenngleich der Computer sich stets als der besserer Coach erwiesen hat. Nachdem ich die Positionen geklärt habe, ich schlüpfe selbstverständlich in die Rolle von Gary, muß die Trikotfrage noch gelöst werden. Holford, mein („Centresoft"-)Team, spielt merkwürdigerweise in Blau. Ach ja, die Spielzeit muß noch eingestellt werden. Zahlen zwischen 1 und 15 stehen mir zur Auswahl. Ich weiß zwar noch nicht so richtig, was es bedeuten soll, aber nehmen wir doch erst einmal die „1": Oh, mein Gott, hier geht's ja realistischer ab, als ich dachte! Volle 90 Minuten läuft das Spiel! Hinzu kommen die Unterbrechungen. Das darf ja wohl nicht wahr sein! Schnell abbrechen - verdammt, geht nicht! Also noch einmal laden.
Diesmal habe ich natürlich etwas dazu gelernt. So nehme ich die Zahl 15 in Sachen Spielzeit. Oh nein, das gibt es doch nicht! Die Zeit läuft jetzt zwar wesentlich schneller ab, jedoch muß ich 15 mal gegen das gleiche Team antreten. Bis ich da aus der vierten in die erste Division aufgestiegen bin, ist es Weihnachten - 1990!
Aber wer will denn schon in der höchsten Liga spielen! **Daß** man spielen kann, ist in diesem Fall nur wichtig. Hoffentlich bewegen sich die Spieler nicht so schnell, wie das Spiel zuende geht. Au weia, hier geht's gleich richtig zur Sache. Der Gegner hat Anstoß, läßt mich mit zwei kurzen Pässen stehen, und zieht voll ab. Aber mein Keeper ist auf dem Posten. Mit einer spektakulären Parade fischt er den Ball aus dem Winkel. Sieht ja echt vielversprechend aus! Der Torwart wirft das Leder ins Feld, und prompt läuft die Angriffswelle von Holford. An der Mittellinie wird es verdammt eng, so daß ich einfach einen knallharten Schuß wage. Der Ball fliegt in Richtung gegnerisches Tor, der Torsteher bückt sich und greift daneben - Goal! Jubel im heimischen Lager!
Jetzt kommt Swansea (mein momentaner Kontrahent) wieder mit geballter Kraft auf meinen Kasten zugestürmt, aber mein Torwart ist wieder auf dem Posten. Er wirft ab und - nein, ein Gegenspieler geht mit einem Fallrückzieher dazwischen und pattet die Murmel ein. Na ja, sah ja ganz nett aus. Was können die Burschen denn noch für Figuren? Der Kopfball ist ebenfalls im Programm eingebaut, womit die Funktionsfähigkeiten des Feldspielers aber schon am Ende sind. Der Keeper kann sich neben dem Hechten und Laufen auch noch bücken. Vor allem sehen diese Bewegungen immer verdammt dramatisch aus, doch betrachtet man den Laufstil der einzelnen Spieler, erinnern sie eher an „Geher", als an Fußballer.
Doch wir wollen uns kurz vor Schluß, beim Stande von 22:17, noch einmal ins Spiel einblenden. Ich versuche einfach, meinen Vorsprung über die Zeit zu bringen, was ebenso leicht ist, wie ein Tor zu erzielen. Jede Bewegung die ich mache, macht auch mein Gegenspieler. Es geht also überhaupt keine Gefahr von dem gegnerischen Team aus, da sich die anderen vier Statisten ebenfalls nicht blicken lassen. Zehn Sekunden vor dem Ende zieh ich noch einmal aufs Tor, und wie so oft zappelt der Ball in den Maschen. Der Endstand von 23:17 läßt eher an ein Handball-Ergebnis erinnern als an ein hart umkämpftes Fußball-Match!
Insgesamt bleibt festzuhalten, daß es nicht das schlechteste Fußballspiel wäre, wenn das Wörtchen „wenn" nicht wär. Was nützen mir die tollsten Paraden, wenn der Keeper Bälle aus 80 Metern reinkullern läßt? Wo bleibt die Spielspannung, wenn es nach realistischen 90 Minuten 98-74 steht? Ich will zwar nicht penibel sein, aber unter einem Fußballspiel stell ich mir etwas anderes vor, selbst wenn der Stürmer-Star, dessen Foto auf dem Cover zu finden ist, noch so viel Tore schießt. Für mich war dieses Spiel mehr wie ein Dauerlutscher: Man hat lange was davon, aber irgendwann schmeckt er nicht mehr!

Thomas Brandt

Animation	5
Sound	1
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	3

Rosi, Rosi! Noch einmal

Programm: Professional Ski Simulator, **System:** C-64, Schneider (getestet), Spectrum (getestet), **Preis:** Ca. 10 DM, **Hersteller:** Code Masters, Banbury, GB.

Auch wenn die Grafik von **PROFESSIONAL SKI SIMULATOR** nicht gerade begeistert (die Spectrum-Version ist blau in blau gehalten), so ist dieses Game doch spannend und gut spielbar. Man kann es allein oder zu zweit spielen, wobei man sieben Schwierigkeitsgrade bewältigen muß. Mit dem Joystick nach rechts, links, oben und unten hat man schon die Bewegungsmöglichkeiten des Skifahrers ausgeschöpft. Es geht um Skislalom. Man fängt also oben an (wo sonst?) und versucht, um alle Tore des Abfahrtshangs herumzukommen. Möglichst schnell, versteht sich. Joystick nach unten bewirkt, daß der Skifahrer in die Hocke geht und dadurch schneller fährt. Der Hang ist natürlich nicht ohne. Es gibt genug Unebenheiten, die die Abfahrt des Sportlers vor allem am Anfang recht unsanft beenden können. Aber mit der Zeit kennt man sich aus, so daß schließlich nur noch die Zeit ein Problem bleibt. Mit jedem Level hat man nämlich weniger Zeit, den Hang sicher hinunterzusausen. Falls man zulange auf der Piste herumhängt, verschwindet der Fahrer vom Bildschirm. In diesem Fall hilft man sich mit dem Kästchen rechts im Bildschirm, das den Hang von oben zeigt und in dem nur der Skifahrer und die Tore zu erkennen sind. Wenn man den Fahrer wieder auf dem Bildschirm hat, geht's weiter wie bisher. Die Schneider-Version dieses Spiels zeichnet sich durch eine bessere Grafik aus (weißer Schnee, rote Skifahrer), ist aber etwas langsamer als das Spiel auf der Spectrum-Version. Beide Versionen sind jedenfalls von der Motivation her gleich gut. Für einen Spottpreis von 10 DM ist PROFESSIONAL SKI SIMULATOR allemal empfehlenswert.

Astrid Ruuben

	Spec.	Schn.
Grafik:	5	7
Spielbarkeit:	7	7
Motivation:	8	8
Preis/Leistung:	9	9

Auf Messmers's Spuren – oder: Wie man mit einem Computer einen Berg besteigt

Programm: Chamonix Challenge, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65.– DM, **Hersteller:** Infogrames, Villeurbanne, Frankreich.

Das mittlerweile recht bekannte Lyoner Softwarehaus **INFROGRAMES** hält wieder mal ein tolles Programm für den Atari ST bereit. Es ist eine Mischung zwischen einem Strategie- und Sportspiel und nennt sich **CHAMONIX CHALLENGE.** Der Titel wird einem zunächst vielleicht noch nicht viel sagen (er besagt: „Herausforderung von Chamonix"), aber der Name **Eric Escoffier** bringt Sie auf eine heiße Spur. Als ein bekannter Bergsteiger hat er zu diesem Programm Hilfestellung geleistet, und es ist wirklich eine nette Bergsteiger-Simulation geworden (hmmm, es ist wirklich schwer, dieses Programm in eine Kategorie einzuordnen). Wer nun sagt, er verstehe kein Wort Französisch und hat keine Ahnung vom Bergsteigen (bei mir sieht's auch nicht anders aus), der kann trotzdem CHAMONIX CHALLENGE spielen, denn es ist komplett in Deutsch geschrieben (sogar mit den Umlauten). Fangen wir doch mal ganz von vorn an: Nach dem Laden kann man sich zunächst eine von sechs Routen aussuchen. Diese sind natürlich in mehrere Schwierigkeitsgrade eingeteilt. Es empfiehlt sich dringendst, bei Level eins anzufangen, denn als Anfänger hat man bei den längeren und gefährlicheren Routen keine Chancen! Ist das Ziel ausgewählt, muß der Rucksack gefüllt werden (nicht mit Plätzchen oder Ostereiern ...). Vom Walkman bis zum Amboss, von verschiedenen Seilen über Haken bis hin zu allerlei Nahrungsmitteln kann man alles einpacken. Empfehlenswert mitzunehmen sind neben Seilen, Haken, Schutzbrillen und sonstigem eben auch die Diskette (ansonsten läßt sich kein Spielstand anspeichern). Ein Zelt mit Schlafsack wäre auch sinnvoll. Wer auch noch den Walkman mitnimmt, kann während des Spielens auch Musik hören (mein Tip: lassen Sie den Walkman Walkman sein, denn sonst hören Sie keine FX-Geräusche mehr, und die sind doch relativ wichtig). Ist das Gewicht des Rucksacks nicht zu hoch, und stimmt die Aufbruchszeit, steht dem Aufstieg nichts mehr im Wege. Der Bildschirmaufbau ist meiner Meinung nach sehr übersichtlich. Besonders auf die rechte untere Ecke sollte man achten, denn dort ist sowas ähnliches wie ein Message-Window. In einer animierten Grafik wird dem Spieler gezeigt, was dem Bergsteiger fehlt, was ihm zuviel ist, usw. So bibbert er am Anfang. Damit er nun sich ja nichts abfriert (...), sollte man ihn mit Anorak und Handschuhen versehen. Auf geht's. Mit langsamen Rechts-Links-Bewegungen des Joysticks spaziert unser Held vorwärts. Nur keine Sorgen, Höchstleistungen wie bei den „Decathlon"-Spielen werden nicht verlangt (auch gut so!). Per Feuerknopf kann man mit dem Eispickel die Schneeschicht vor seinen Füßen prüfen. Das ist besonders dann ratsam, wenn man vor Gletscherspalten steht und den genauen Absprungspunkt (Joystick nach oben) ermitteln will. Spätestens im dritten, vierten Bild sollte man schon die Höhenbrille aufsetzten. Denn wenn sich der Bergsteiger am Hang oder in der „Wand" befindet, kann er nicht in seinen Rucksack greifen. Jetzt wird es auch schon ernst, denn die erste Steigung liegt vor uns. Die hat zwar nur fünf Grad (sieht aber wie 45 Grad aus...), aber dürfte doch wohl zu schaffen sein. Nun müssen die Joystickbewegungen genau koordiniert werden: Zuerst den Joystick nach oben, um die Eishaken einzuschlagen. Dann nach unten lenken, um Stufen in den Schnee zu treten. Dann den Feuerknopf drücken, und es geht ein kleines Stück aufwärts. Nun schnell wieder den Joystick nach unten lenken, damit man sich einen sicheren Halt verschafft, ansonsten geht es abwärts...(Step by Step). Nach der Steigung folgt eine kurze Ebene. Zapp! Der blaue Himmel wird grau. Richtig - Ich hatte ja die Höhenbrille aufgesetzt. Die Ebene ist leicht zu schaffen, doch die anschließende Felswand ist kniffliger. Hier sieht man im linken Bildausschnitt den Helden von oben auf der Wand „hängen". Jetzt können seine akrobatischen Leistungen geprüft werden. Die Arme und die Füße können einzeln in verschiedener Positionen bewegt werden. Dabei hilft einem die Anzeige in der Bildschirmmitte. Ein blinkender Fuß (bzw. Hand) gibt an, daß nur ungenügend Halt vorhanden ist; erscheint gar kein Fuß (oder Hand), so sollte man sich vorsichtig bewegen und keine Zeit verschwenden. Ich habe mehrere Anläufe gebraucht, um die Felswand zu überwinden. Dann wurde die Spielfigur müde und bekam zudem noch Hunger. Also, schnell das Zelt aufgestellt und eine Apfelsine verdrückt. Dann kann's ja weiter gehen! CHAMONIX CHALLENGE ist ein hervorragendes Programm, das durch die vielen Überraschungen und Effekte keinesfalls langweilig wird. In den höheren Levels muß man sich absichern (Seiltechniken sind gefragt) usw. Die Grafik ist recht nett gemacht, auch die Animation ist gut. Weiterhin gibt es für die deutsche Anleitung einen Pluspunkt, denn somit weiß man, was man einpackt (was heißt denn Kochgeschirr auf Französisch?), wohin man geht usw. Darüberhinaus macht es sehr viel Spaß, auf den Bergen umherzukraxeln, ohne daß man sich etwas abfriert. Die Vielzahl der Bewegungen heben das noch hervor. Für mich ist CHAMONIX CHALLENGE eines der besten Sportsimulationen überhaupt. Viel Spaß beim Bergsteigen, und stürzen Sie nicht ab, denn irgendjemand muß noch unsere ASM lesen!

Stefan Swiergiel

Grafik	8
Sound	8
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	10
Motivation	10
Handhabung	9
Preis/Leistung	9

»Chamonix Challenge ist eine der besten Sportsimulationen überhaupt. Grafik, Technik und Handhabung sind überzeugend.«

Enttäuschend

Programm: Galactic Games, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.) ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Activision.
Sport-Competitions auf Kassette und Diskette erfreuen sich spätestens seit *Winter Games* einer großen Fan-Gemeinde. Letztes gutes Beispiel waren die *California Games*, die durch Grafik und Spielspaß für eine langanhaltende Spielmotivation sorgten.

Nun hat **ACTIVISION** mit **GALACTIC GAMES** ebenfalls den Sprung in dieses Sportspiel-Genre gewagt. Um es gleich vorweg zu nehmen: an die Qualität der Epyx-Games kommt diese „Zusammenstellung von Billigstspielen", wie man das Machwerk wohl am ehesten bezeichnen kann, nicht im entferntesten heran.
Nach dem Laden zeigt sich zwar ein effektvoller Titelscreen, und ein animierter Cursor (oder was soll das sein) gibt auf Feuerknopf erste Informationen und das Menü frei. Aber dann hört es auch schon auf mit dem „Hochpreis-Standard". Das Menü beinhaltet folgende Disziplinen: 100 m Slither, Space Hockey, Psychic Judo, Head Throwing, Metamorph Marathon. Das hört sich auf den ersten Blick ja ganz gut an. Also die erste Disziplin eingeladen. Beim 100 m Slither übernimmt man wahlweise zu zweit bzw. gegen den Computer jeweils die Rolle eines Wurms. Wie in der vorher vom „Cursor" ausgespuckten Erklärung zu lesen war, produzieren diese Würmer Schleim, auf dem sie herrlich schliddern können. Allerdings dürfen diese Rennwürmer auch nicht überstrapaziert werden, da sie heißlaufen können und bei Überhitzung explodieren. Da kommt auch schon das Startzeichen, und ich trete mit meinem Wurm gegen Otti-Wurm an (mal was anderes als immer nur Ottifanten). Das Wurmrennen ist eine echte Herausforderung. Man rudelt mit dem Joystick den Wurm in Fahrt, um dann mit einer gekonnten Bewegung den „Oberkörper" des Wurms herumzureißen - und schon schliddert der Wurm eine riesige Strecke. Wehe dem aber, der seinen Wurm nicht auf diese Weise ab und zu abkühlt. Ruck zuck liegt das Tier zerknittert am Boden. Jede Bewegung kann ihn explodieren lassen. Das Wurmrennen ist wirklich eine der schönsten Disziplinen, wenn man mal bei der Grafik zwei Augen zudrückt.

Auch Space Hockey wartet mit einer schönen, wenn auch schon hundertmal anders umgesetzten Idee auf: Die zwei Gegenspieler müssen im schwerelosen Weltraum einen Ball in das jeweils gegnerische Tor (hier zwei „schwarze Löcher") bugsieren. Dieser Ball hat aber sein Eigenleben in der Schwerelosigkeit, wie Sie bald feststellen werden. Außerdem müssen Sie darauf achten, nicht mit der eigenen Spielfigur durch eines der „schwarzen Löcher" zu fallen. Das zählt dann nämlich als Tor für Ihren Gegner. Auch hier könnte man wie beim Wurmrennen sagen: „wenn nur die Grafik besser wäre, die Idee ist ausreichend, um daraus eine gute Disziplin zu machen!"

Aber was hilft's. Es kommt noch schlimmer. Dem Spieler droht die nächste Disziplin, das „Psychic Judo". Hier ist der Bildschirm zweigeteilt, der Spieler sieht sich selbst und muß nun per Feuerknopf auf den anderen schießen, ohne ihn zu sehen, d.h., der Schuß kommt praktisch aus dem Bildschirm heraus auf den Spieler selbst zu, trifft aber den Gegenspieler. Selbst der Spielablauf ist hier nicht besser, als die „Einfachstgrafik". „Head Throwing", die Disziplin Nr. 5 wäre ohne die besch....eidene Grafik auch ein akzeptables (da nicht ganz einfaches) Game gewesen. Dabei müssen sich die etwas skurilen Spieler im Kopf-Weitwurf üben. Und die letzte Disziplin: „Metamorph Marathon. Hier gilt wieder dasselbe wie für das Wurm-Wettrennen: Wo ist die Grafik bei dieser Idee! Der Spieler muß sich in verschiedene Figuren verwandeln, um die unterschiedlichen Gegebenheiten der Strecke überwinden zu können (Hubschrauber, Geist, Läufer, Hüpfer). Man könnte wirklich verzweifeln, wenn man mitansehen (oder besser wegsehen) muß, daß die Grafik von einer Qualität ist, wie sie jeder Hobbyprogrammierer zustande bringt.

Schade, daß man diese paar guten Ideen nicht richtig hat umsetzen können. Mit vernünftiger Grafik hätte diese Olympiade sicherlich Erfolg haben können. So, wie sie jetzt programmiert ist, kann man nicht mehr als 10 DM dafür verlangen. Activision, macht es das nächste Mal ordentlicher! Es wäre schade um die sonst doch so gut durchgehaltene Spielqualität.

Fazit: Das war wohl nichts! Kick it!
Martina Strack

Animation	**6**
Sound	**5**
Realitätsnähe	**(Witz?)**
Spaß/Spannung	**(noch'n Witz)**
Preis/Leistung	**der größte Witz)**

Ein Doppelgänger

Programm: Turbo GT, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 45 Mark, **Hersteller:** Gasoline/Ere Informatique, Frankreich.
Selten ist uns ein Test so einfach gemacht worden; selten konnten wir schon nach einigen Sekunden sagen. „Das Programm ist vorzüglich!" Geschehen ist dies beim Formel-1-Game **TURBO GT** von **GASOLINE/ERE INFORMATIQUE!** Manfred und Otti machten sich gemeinsam an den Stick (auch Tastatur-Steuerung möglich) und fuhren los, was das Zeug hielt! Wir suchten uns die Ein-Spieler-Option aus; traten gegen drei computergesteuerten Konkurrenten an. Unseren roten Flitzer brachten wir gemeinsam „zur Strecke": Otti am Stick; ich am roten Knopf (ging ganz gut, weil wir den Multifunction benutzt haben).
In der ersten Runde hatten wir noch kleinere Schwierigkeiten („Brüll mich nich' an, Du Blödmann!"), vermeindliche Unstimmigkeiten wurden aber schnell beseitigt („Man schütze mich vor diesem Kerl!"), so daß wir als Gewinner des ersten Laufes hervorgingen. Das war allerdings knapp; erst auf der Zielgeraden konnten wir am führenden Wagen noch vorbeiziehen („Oh, Gott, gib mir Kraft!"). Als wir dann so richtig in Schwung waren, war uns kein Kurs (insgesamt sechs) zu schwierig. Fazit: TURBO GT ist eines der zahlreichen Renn-Spiele, die augenblicklich „in" sind. Man könnte dieses Produkt als einen „Doppelgänger" von *Super Sprint* bezeichnen. Die Grafiken sind sehr ähnlich, der Rennablauf findet im gleichen Rahmen statt. TURBO GT besitzt leider nicht so viele Bilder, hat dafür aber eine präzisere Steuerung vorzuweisen. Bleibt noch anzumerken: Die Zwei-Spieler-Option ist gegeben; eine Anleitung gibt es nicht; die Piquets (äh, Pixel) sind etwas zu winzig ausgefallen; das Cover zeigt einen Tourenwagen (!), kein Formel 1-Geschoß (mag sein, daß sich die Programmierer „kurzfristig" auf die beliebtere Rennklasse umstellen mußten!). Trotz alledem: ein gutes Programm!
Manfred Kleimann

Animation	**8**
Sound	**3**
Realitätsnähe	**8**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**8**

Ein Cocktail, der es in sich hat!

Freitag, der 27. November '87, Flughafen Frankfurt/Main. Es ist 9.00 morgens, und wir checken uns ein für unseren Flug nach Paris, wo wir dem Softwarehaus COKTEL VISION einen Besuch abstatten wollen. Nicht viel später stehen wir auf dem Airport Charles de Gaulle und begrüßen COKTEL-VISION-Chef Roland Oskian sowie Adi Boiko, Geschäftsführer des deutschen Vertriebspartners BOMICO, und seine Assistentin Michéle Colin. Nach einer schweißtreibenden Autofahrt durch die Zwölf-Millionen-Metropole, quer durch das den ganzen Tag über bis tief in die Nacht anhaltende Verkehrschaos, erreichen wir schließlich wohlbehalten und mit einiger Erleichterung die Geschäftsräume von COKTEL VISION.

Hier bereiten uns die Mitarbeiter der Firma einen herzlichen, fast freundschaftlichen Empfang. Ohnehin ist es erstaunlich, daß sich die Menschen, hier wie eigentlich überall in der Stadt, trotz des geschäftigen und hektischen Treibens in dieser gigantischen urbanen Maschinerie eine erfrischende Wärme bewahrt haben. So zeigt man uns bereitwillig alles, was wir zu sehen wünschen, gibt uns Auskunft über die neuesten, selbst in Frankreich noch streng geheimen Projekte und verrät uns (fast) alles über die Entstehungsweise der hierzulande schon erschienenen Programme.

Roland Oskian

Wer von Ihnen die Ausgaben 11/87 und 12/87 gelesen hat, der wird sicher auch die Vorankündigung der damals neuesten Spiele von **Coktel Vision** (**Blueberry, Asterix** und **Lucky Luke** in 11/87) sowie die Besprechung der „Versoftung" des Western-Comics **Leutnant Blueberry** (dessen Amiga-Version im Januar '88 folgen soll) in Ausgabe 12/87 studiert haben. Jedes dieser drei Programme weicht von den herkömmlichen Action Games oder Adventures insofern ab, als man hier den Versuch unternommen hat, Comics - über den Computer als Medium - dem Leser (oder besser: Spieler) „rüberzubringen". Um das Ziel, den User so eng wie irgend möglich in das Geschehen einzubeziehen, zu erreichen, hat **Coktel Vision** die Handlung der Programme einerseits an die „authentische" Story der Comics angelehnt und andererseits auf eine möglichst detailgetreue, der Vorlage entsprechende Grafik Wert gelegt. Das Ergebnis sind ganz hervorragende, farbenfreudige Bilder, die in der Masse der derzeitig auf dem Markt angebotenen Software ihresgleichen suchen. Uns hat natürlich ganz besonders die Arbeitsweise bei **Coktel Vision** interessiert, welche Schritte von der Idee über das Konzept bis zum fertigen Produkt gemacht werden müssen.

Um bei den produzierten Games jeweils den höchstmöglichen programmiertechnischen Standard einhalten zu können, hat man bei **Coktel Vision** eigens eine Art „Gamemaker" entwickelt, mit dem die Programmierabteilung in Bordeaux alle programmbedingten Finessen ausarbeitet. Mit Hilfe dieses komplexen und anpassungsfähigen Systems lassen sich Programme aber nicht nur zeitsparender erstellen, sondern auch leichter auf andere Computersysteme übertragen (!). Klar ist, daß nun nicht **jedes** Spielkonzept so ohne weiteres umgesetzt werden kann, denn jedes neue Programm bietet neue Probleme, die auch mit dem „Gamemaker" einiges an Aufwand kosten. Die anderen beiden wichtigen Punkte eines guten Programms, nämlich die Grafiken und der Sound, wollen auch erstellt sein, und auch dafür gibt es natürlich diverse Hilfsmittel. Beim ST verwendet **Coktel Vision** für die Sounds z.B. das Hardware-Utility **ST-REPLAY**, das vielen St-Usern und ASM-Lesern noch in bester Erinnerung sein dürfte. Die Grafiken werden dann direkt in Paris erstellt, und zwar mit dem exzellenten Malprogramm **DEGAS ELITE.** Um aber gerade bei den Comic-Spielen eine möglichst originale Atmosphäre zu erzeugen, werden viele Grafiken zusätzlich noch digitalisiert und dann noch nachträglich coloriert. So erhielt man für **ASTERIX** sogar die Originalskizzen des Zeichners **Uderzo** und konnte somit schon vor der Veröffentlichung des neuen Heftes (europäische Gesamtauflage: 7.000.000 Exemplare) mit der Erstellung der Grafiken beginnen. Sind alle Mitarbeiter dann schließlich mit Grafik und Sound zufrieden, geht das Ganze per Diskette und der Post nach Bordeaux und wird dort ins Programm eingebaut.

Nachdem wir nun die technische Seite geklärt haben, noch ein paar Informationen zu den allgemeinen Arbeitsschritten. **Coktel Vision** hat den Firmensitz seit seiner Gründung vor etwa zweieinhalb Jahren in Paris. Damals entdeckte Roland Oskian, der bis dahin als Computer-Fachmann bei dem französischen Großunternehmen Matra tätig war, daß sich seine Fähigkeiten als Programmierer und seine ausgeprägte Spielleidenschaft ganz hervorragend in Einklang bringen ließen. So gab er kurzentschlossen seinen gesicherten Job auf und riskierte den Schritt in die freie Wirtschaft. Oskian: *„Ich hatte eine gute Stelle und verdiente genug Geld, aber es langweilte mich, jeden Tag dasselbe zu machen. Irgendwann kam mir dann die Idee, etwas eigenes aufzuziehen, und ich habe es einfach versucht."* Und damit war der Grundstein für das heute in ganz Frankreich und mittlerweile auch schon weit über seine Grenzen hinaus bekannte Unternehmen gelegt. Als man damals in der Pariser Rue Michelet anfing, hat man sich wohl nicht den rapiden Aufstieg erträumt. Damals wurde hier noch alles unter einem Dach gemacht, während heute nur noch die Spielkonzepte in Paris erarbeitet und die Vermarktung der Produkte von hier aus in die Wege geleitet werden. Inzwischen ist man dazu übergegangen, Subunternehmen im ganzen Land mit den verschiedensten Aufträgen zu betrauen. So arbeitet man schon seit einiger Zeit eng mit Firmen zusammen, die sich aus Studenten zweier namhafter französischer Universitäten zusammensetzen. Interessant ist übrigens, daß auch diese Firmen einen Teil der Arbeit schon wieder an weitere Subunternehmen weitergeben. Auch für den Vertrieb hat man recht

Geht bald auf Spurensuche: DAS MASKOTTCHEN

Die Originalzeichnung von -UDERZO-

Gruppenbild mit Herrn Muriel Tramis, der Oberbürgermeister der Stadt Paris und dessen Frau (v.l.n.r.)

namhafte Unternehmen gewinnen können; neben dem deutschen Distributeur **Bomico** arbeitet man beispielsweise in den USA mit **Mindscape** und in England mit **Firebird** zusammen.
Außer den bereits erwähnten Comic-Spielen hat **Coktel Vision** bereits eine Vielzahl teilweise völlig anders gearteter Programme produziert. Darunter finden sich Actionspiele ebenso wie Lernsoftware, was für die Vielseitigkeit des Hauses spricht. Auch die Titel für das kommende Jahr stehen bereits so gut wie fest, sind teilweise sogar schon fertiggestellt. Für den April 1988 stehen gleich drei Programme ins Haus, die bis dahin schon in der deutschen Version vorliegen sollen. Es handelt sich hierbei um **Das Maskottchen, Starting Block** und **20.000 Meilen unter dem Meer. Das Maskottchen** ist eine weitere Comic-„Versoftung", für die Lucky Luke's treuer Weggefährte Rataplan, der ebenso intelligente wie eigenwillige Hund, Pate stand. Auf der Kompilation **Starting Block** befinden sich fünf Sportsimulationen mit den Einzeldisziplinen Fallschirmspringen, Skispringen, Laufen und Schwimmen, und als besonderes Schmankerl kann man hier auch die Rallye Paris-Dakar nachfahren. Besondere Erwartungen setzt **Coktel Vision** in **20.000 Meilen unter dem Meer,** ein Computerspiel, das nach der Romanvorlage des berühmten Klassikers vom Science-Fiction-Autor Jules Verne entstehen soll. Diese Programme wie auch das für den Herbst angekündigte **Reise zum Mittelpunkt der Erde**, das ebenfalls auf einem Jules-Verne-Roman basiert, werden für Schneider CPC, Commodore C-64/128, IBM PC, Atari ST und Amiga erscheinen.
Ein weiteres neues Produkt ist das Adventure **Mewilo** (siehe auch: **Im Blickpunkt**), zu dem es eine besondere Geschichte zu erzählen gibt. Das auf der Antilleninsel Martinique, einer französischen Kolonie, zur Zeit der Sklavenaufstände angesiedelte Spiel war nämlich Anlaß dafür, daß Premierminister Jacques Chirac am 18.11.87 **Coktel-Vision**-Chef Roland Oskian und einigen seiner Mitarbeiter einen Empfang gab. Besonders Muriel Tramis, die auf Martinique geborene Autorin der Story zu **Mewilo,** dürfte sich über diese Einladung in das La Mairie de Paris, die Residenz des Pariser Oberbürgermeisters, gefreut haben, eine Ehre, wie sie unseres Wissens bisher noch keinem anderen Programmierer oder Softwarehaus zuteil geworden ist. **Mewilo** wird für Schneider CPC, IBM PC, Atari ST und Amiga herauskommen; ein genauer Erscheinungstermin in Deutschland steht zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest.

Es ist Abend geworden, und wir verabschieden uns für heute von Roland und seinem Team, nicht wissend, was nun auf uns zukommen soll. Wir haben uns zu dem Zweck, schnell zu unserem Hotel zu gelangen, ein Taxi bestellt. Nachdem wir in dem bequemen Mercedes Platz genommen haben, geht die Fahrt auch schon los; doch schon an der nächsten Kreuzung wird unsere Zuversicht, bald auf einen Streifzug durch das nächtliche Paris gehen zu können, arg gedämpft. Wir stehen unversehens im Stau, Autos links, rechts, vorn und hinten - es gibt kein Entrinnen mehr. Der Fahrer nimmt's gelassen, c'est la vie! Verständlich natürlich auch, denn anders als bei jedem Computerspiel läuft die Zeit ja schließlich für ihn. Irgendwann verläßt aber auch diesen Gemütsmenschen die Geduld, und er geht zum Angriff über. Jeder Hauch einer Andeutung von Lücke im Verkehr wird genutzt, und ohne in den Rückspiegel zu sehen oder sich gar umzudrehen, schlägt er zu. Daß dies mit wilden Hupkonzerten quittiert wird, scheint den guten Mann völlig kalt zu lassen, und mehr und mehr reift in uns der Entschluß, uns zukünftig besser von der Metro zum Ziel befördern zu lassen. Die „wilde" Fahrt führt uns vorbei an Bastille und Notre Dame, doch in Augenblicken echter Todesangst wirft man natürlich jegliches kulturelles Interesse über Bord. Aber unsere Gebete werden erhört, und nach fast zwei Stunden, in denen wir immerhin knappe zehn Kilometer zurückgelegt haben, erreichen wir unser Hotel, gestresst zwar, aber lebend. Nachdem wir den ganzen Tag über Café au Lait zu uns genommen haben, führen wir uns nun noch ein Bier zu Gemüte (woraufhin es uns schon wieder besser geht) und beschließen den ersten Tag unseres Paris-Abenteuers.

Samstag, der 28. November '87. Für heute steht ein Wettbewerb auf dem Programm, bei dem es eine Reise in die Karibik zu gewinnen gibt. Gewinner wird sein, wer bei **Mewilo** die höchste Punktzahl erreicht. Das Ganze soll stattfinden im **FNAC**, einem Elektro-Kaufhaus von riesigen Ausmaßen, das, wie wir uns haben sagen lassen, im Forum des Halles in unmittelbarer Nachbarschaft des Centre Pompidou untergebracht ist. Nunmehr schlauer geworden, fahren wir mit der Metro und treffen auch bald an unserem Ziel ein. Doch mit dem Erreichen des Forum des Halles ist es noch längst nicht getan, denn nun müssen wir in diesem gigantischen Komplex, der auf fünf Ebenen einige hundert Geschäfte in sich vereinigt, noch das **FNAC** finden. Doch auch dies gelingt uns, und wir sind überwältigt von dem riesigen Angebot, das allein in diesem Geschäft zu finden ist. Da gibt es alle möglichen HiFi-Artikel, Schallplatten, CD's, Fernseher, alles rund um die Computerei, angefangen vom Rechner über den Monitor bis zum Joystick und der Software - und das alles auf schätzungsweise 20.000 qm in drei Etagen! Herz, was willst du mehr? Doch eines muß auch gesagt werden: Das Einkaufen hier wie überall in Paris lohnt sich für uns kaum, denn die Preise liegen in der Regel um mindestens 20 % höher als bei uns. Doch zurück

Vor dem Startschuß: Bei heißen Rhythmen und toller Kulisse holen wir uns die letzten Tips

Auf geht's — der Fight ist im Gange

zum **FNAC**: Gerade noch rechtzeitig zum Beginn des Wettbewerbs trudeln wir ein und werden bereits ungeduldig von Adi Boiko und Michéle Colin sowie Roland Oskian erwartet, der die ganze Sache gemeinsam mit der **FNAC**-Geschäftsleitung initiiert hat. 20 Spieler dürfen teilnehmen, und nun erfahren wir zu unserer Überraschung, daß wir zwei davon sein werden! Unser Einwand, daß wir nicht zwei anderen Spielern den Platz streitig machen oder gar unsere beruflich bedingte „Professionalität" zum Zuge kommen lassen wollen, wird mit dem Argument niedergeschmettert, daß es sich bei **Mewilo**, der von Roland Oskian gewählten „Waffe", schließlich noch um die französische Version handele. Dies tröstet uns ungemein und läßt uns alle Skrupel vergessen, umso mehr, als wir beide außer „Bonjour", „Bon appetit" und „Aurevoir" keinen französischen Laut über die Lippen bringen. Wie soll man ein französisches Adventure spielen, ohne französisch sprechen zu können? Des Rätsels Lösung ist schnell gefunden: Michéle Colin, die nicht nur perfekt französisch spricht (was bei einer Französin naheliegt), sondern fast ebenso gut deutsch, wird als Dolmetscherin fungieren. Nun, da es keine Ausreden mehr gibt, ergeben wir uns in unserer Schicksal und gehen mit den Startnummern sieben und acht ins Rennen.

Bevor es richtig losgeht, sorgt die Drei-Mann-Band **Malavoi** mit heißen Rhythmen für die richtige Einstimmung auf die Dinge, die da kommen (übrigens: dem Spiel **Mewilo** wird eine Musikkassette dieser Combo, die als die bekannteste der Antilleninseln gilt, beigelegt sein). Dazu führt eine Gruppe von Eingeborenen der Antillen Tänze auf - die Stimmung steigt! Währenddessen nehmen wir die Gelegenheit wahr, uns auf die Schlacht noch etwas vorzubereiten. An einer Wand des Auditoriums (dem Raum, in dem das Spektakel stattfindet), sind Schaukästen aufgebaut worden; hierin befinden sich handgearbeitete Puppen mit jeweils einer kurzen Notiz. Diese enthalten wichtige Tips zum Spiel, und dank Michéle gelingt es uns, hier schon den ein oder anderen Anhaltspunkt zu ergattern.

Dann endlich, nachdem der Conférencier die Spielregeln und den Ablauf erklärt hat, fällt der Startschuß. Eineinhalb Stunden bleiben uns Zeit, um den besten Score zu erreichen. Nun sehen wir, gemeinsam mit den 18 Konkurrenten, die ersten Bilder von **Mewilo** auf dem PC, und wir müssen zugeben, daß wir begeistert davon sind, was schon auf dem PC grafisch geboten wird. Doch wir dürfen uns nicht lang aufhalten, sondern müssen versuchen voranzukommen. Michéle leistet Schwerstarbeit; sie übersetzt die französischen Texte des Adventures ins Deutsche (da die Geräuschkulisse ziemlich stört, muß die Arme uns beiden die Texte gleich zweimal erklären) und unsere Eingaben und Antworten wieder zurück ins Französische. An einem Punkt des Spiels bleiben wir ziemlich lang hängen, denn hier muß man auf acht Fragen die richtigen Antworten wissen, um ein für ein erfolgreiches Abschneiden unentbehrliches Objekt zu erhalten. Doch wir merken, daß auch die anderen Mitstreiter hier ihre Schwierigkeiten haben. Dennoch, ich sehe, daß mein Nebenmann mir schon um fünf Punkte davongezogen ist (jede erfolgreiche Aktion im Spiel läßt den Score ansteigen).

Der Fight wird immer spannender, knapp eine Stunde ist bereits verstrichen, und wir beiden liegen jetzt bei 20 Punkten. Dann passiert, was nicht hätte passieren dürfen: Michael fällt in der Steppe von Martinique einer Riesenschlange zum Opfer - das Spiel ist zuende. Was tun? Na, klar, wir halten es mit der olympischen Devise „Dabei sein ist alles!". Das Spiel wird neu gestartet, und da man jetzt schon weiß, was zu tun ist, ist der zuletzt erzielte Score schnell wieder erreicht. Auch Bernd hat es zwischenzeitlich erwischt - eine falsche Eingabe, und das Ende war da. Wir machen unverzagt weiter, kommen auch noch ganz gut voran, doch wir merken schon, daß wir es nicht mehr schaffen können. Ein verstohlener Blick zur Seite zeigt uns, daß wir die Konkurrenz nicht mehr einholen können. Schließlich ist die Zeit abgelaufen, wir müssen das Match beenden. Jetzt wird es noch spannender, wir warten auf das Endergebnis. Noch ein paar Minuten, und die Sieger stehen fest. Sie werden der Reihe nach auf ein Podest geholt und nehmen ihre Gewinne entgegen. Der erste Preis geht an einen jungen Mann aus Paris (schade, wenn wir die Reise gewonnen hätten, hätten wir sie an einen von Euch weitergegeben, Ehrenwort!), und dann kommt der große Augenblick: Auch wir kommen noch zu „Siegerehren"! Wir haben den 10. und 12. Platz belegt (Vive la ASM!) und damit je ein Exemplar von **Mewilo** gewonnen. Das dürfte wohl das erste und letzte Mal sein, daß wir auf diese Art und Weise zu einem Testexemplar gekommen sind!

Nach der Schlacht: Michéle Colin und Adi Boiko

Wir sind ziemlich geschlaucht, und vor allem Michéle scheint reichlich mitgenommen. Wen wundert's, denn für sie war es ein hartes Stück Arbeit. Ein weiterer Café au lait bringt uns aber wieder auf die Beine, und wir nutzen die noch verbleibende Zeit, uns noch ein wenig mit Muriel Tramis und Philippe Truca, der die Grafiken zu dem Programm gemacht hat, zu unterhalten. Leider, leider müssen wir uns jedoch bald verabschieden; wir müssen zurück ins Hotel und dann zum Flughafen, denn unsere Maschine wird uns noch an diesem Abend zurück nach Frankfurt bringen. Wir haben zwei anstrengende Tage hinter uns, doch wir sind bei unserem Trip nach Paris voll auf unsere Kosten gekommen. Nicht alle Tage hat man die Gelegenheit, einen Blick hinter die Kulissen eines Softwarehauses werfen zu können, und nicht immer wird man dabei so freundlich behandelt. Aurevoir, Paris! Aurevoir, **Coktel Vision**!

Bernd Zimmermann
Michael Suck

DE L'EPISODE

Im Blickpunkt

Programm: Mewilo, **System:** Atari ST, Amiga, IBM PC, Schneider, **Preis:** Atari ST/Amiga/IBM PC ca. 65 Mark, Schneider ca. 45 Mark (nur auf Diskette erhältlich), **Hersteller:** Coktel Vision, Paris.

MEWILO ist eines der neuen Produkte von **COKTEL VISION**, von dem wir uns die bereits fertiggestellte französische Version auf dem IBM PC und Atari ST ansehen konnten. Bei dem Programm handelt es sich um ein Adventure mit Icon-Steuerung, dessen Handlung auf der Antilleninsel Martinique angesiedelt wurde. Im Gegensatz zu den meisten anderen Abenteuerspielen gilt es hier jedoch nicht, einen Mord aufzuklären, sondern einen Vulkan am Ausbrechen zu hindern und die Bevölkerung des Eilands vor dem drohenden Untergang zu bewahren. Zeit des Geschehens ist das Jahr 1902, 54 Jahre nach der Abschaffung der Sklaverei auf Martinique. Der Ausbruch des Vulkans wird am nächsten Tag stattfinden. Es gibt nur ein Mittel, dies zu vereiteln: Versuchen Sie, die vor Jahren verschiedene Man Kalinsia zu finden, die von da an ein Schattendasein als Untote führte. Sie verfügt über magische Kräfte, mit deren Hilfe es Ihnen möglich ist, Ihre schwere Aufgabe durchzuführen.

Eine auf Wunsch abrufbare Landkarte zeigt dem Spieler seinen gegenwärtigen Standort und die Stellen, die er aufsuchen kann. Einige dieser Lokationen können jedoch nicht sofort betreten werden, sondern erst nach der Erfüllung bestimmter Voraussetzungen. Wichtig ist es, sich die Informationen, die man von den verschiedensten Personen erhält, genauestens zu merken oder noch besser, sie zu notieren. Nur wenn man diese Aussagen gründlich auswertet und die wichtigen Angaben miteinander kombiniert, wird man zum Ziel gelangen. Eine Score-Anzeige am unteren rechten Rand des Bildschirms informiert den Spieler über seine Fortschritte, und in einer darüber befindlichen Leiste von Windows sieht man, welche Gegenstände man bei sich trägt.

MEWILO und die Autorin Muriel Tramis

Muriel Tramis, die auf Martinique geborene Autorin der Story zu MEWILO, hat Wert auf eine durchdachte Geschichte gelegt und dabei den kulturellen und sozialen Hintergrund ihrer Heimat stark mit in die Handlung des Adventures einbezogen. Dies wirkt sich überaus erfrischend auf das Geschehen aus und bringt eine gewisse „Tiefe" in den Ablauf, die man bedauerlicherweise bei den meisten anderen Programmen vermißt. Eine ausführliche Besprechung werden wir in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen.

Jagd-Fieber

Programm: Blue War, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 69.-DM, **Hersteller:** Go!, Birmingham, England.

Das Jagdfieber! Ein „Erfahrungsbericht" unseres Auslands-Korrespondenten Bernhard. Halten wir uns nicht lange auf; wollen wir mal hören, was er zu sagen hat! Anmerkung: Unser Bernhard hält sich lange mit Vorreden auf; ein neuer Bericht-Stil ist geboren!...

Ein paar Tage später orten wir ein neues Ziel. Der Jagdinstinkt ist nun erwacht, aber nie zuvor war eine Jagd so voller Risiken. Ein Torpedoschuß unter diesen Bedingungen auf ein bewegtes Ziel ist wie der Versuch, drei Wale auf einmal harpunieren zu wollen.

Das U-Boot spuckt seine beiden tödlichen Geschosse aus und taucht wie der Blitz ab. Wie ein Rudel Haie ziehen die beiden Torpedos ihre Blasenspur auf das Ziel zu. Da leuchtet das Alarmsignal auf. Mit laufenden Dieselaggregaten zu tauchen, erweist sich als ein folgenschwerer Fehler. Die Maschine stoppt, und das Boot nimmt Wasser auf. Schnell die Pumpen einschalten, um das eingedrungene Wasser zu entfernen; nun den Elektroantrieb gestartet. Langsam nimmt nun die U-79 wieder Fahrt auf. Plötzlich erschüttert ein ungeheurer Ruck den Schiffskörper, verd..., wir sind auf Grund gelaufen. Damit endet die Feindfahrt der U-79, die so glorreich begann.

Glücklicherweise ist alles nur ein Spiel, die Mission kann erneut beginnen, denn bei der vorangegangenen Schilderung handelt es sich um die recht spannende (aber leider englische) Spielanleitung zum neuesten U-Boot Kampfsimulator **BLUE WAR** von **GO!**.

Man hat die recht schwierige Aufgabe, als Kommandant der U-79, einer (laut Originaltext) hervorragenden Offensivwaffe, das Operationsgebiet von bösen (japanischen) Feinden zu säubern. Als Lohn winken ein symbolisches Schulterklopfen der Admiralität sowie die Beförderung in den nächst höheren Rang, bis hin zum Fleet Admiral. Betrachten wir einmal die technische Ausrüstung unseres U-Bootes: Diese ist auf insgesamt 7 Stationen verteilt, zwischen denen man durch Druck auf die entsprechende Funktionstaste umschalten kann. Station 1 ist der eigentliche Kommandostand mit Kontrollinstrumenten für Geschwindigkeit, Kurs, Treibstoff- und Elektrizitätsreserven, Sauerstoffreserven, Tauchtiefenanzeige, Distanzmesser (Abstand zum Meeresgrund), sowie eine Anzeige für hereinkommende Funksprüche der Basis und die Alarmleuchte, mit der eine Beschädigung des Schiffes angezeigt wird. Außerdem hat man einen Ausblick durch das Periskop auf die See in Fahrtrichtung. Auf Station 2 befindet sich das Radar und das Sonar. Mit dem Radar lassen sich während der Überfahrt die Positionen aller in der Nähe befindlichen Schiffe feststellen, das Sonar ist die einzige Möglichkeit, getauchte U-Boote zu orten. Auf Station werden täglich die Einträge ins Logbuch vorgenommen, vornehmlich die Zahl und Typen der versenkten Schiffseinheiten. Hier kann man auch den aktuellen Rang nachschauen. Station 4 ist der sogenannte Aufzeichnungsraum. Hier sind die Typen und Charakteristika aller Schiffe festgehalten. Die Erkennung eines jeden Schiffstyps und somit die Auswahl eines leichten Zieles mit möglichst geringem Risiko wird damit erleichtert. Station 5 ist der Maschinenraum mit umfangreichem Kontrollpaneel; auf Tastendruck werden hier alle Systeme auf Beschädigung gecheckt. Station 6 ist der Kartenraum, hier kann ständig die eigene Position und die des Gegners kontrolliert werden, um frühzeitig Kurskorrekturen ausführen zu können. Sollte die U-79 die Grenzen der aktuellen Karte überschreiten, scrollt automatisch die Folgekarte ins Screen. Station 7 letztlich ist der Funkraum, hier werden die hereinkommenden Funksprüche des Headquarters, mit welchem man immer in Verbindung steht, ausgegeben. Hier wird zu Beginn einer jeden neuen Mission der entsprechende Code ausgegeben, den man sich unbedingt notieren sollte, da man sich beim Anlauf der Basis zu Reparatur- und Versorgungszwecken mit diesem Code identifizieren muß.

Die Grafiken dieses neuesten Vertreters eines bewährten Spielgenres sind gut bis sehr gut, insbesondere die detailreichen Beschreibungen der einzelnen Schiffstypen im Aufzeichnungsraum sind hervorragend gelungen. Auch die Darstellung während der Actionphasen dieses Spieles sind teilweise sehr realistisch, unwillkürlich kommt ein beklemmendes Gefühl auf, wenn einer der Zerstörer bei einem Angriff auf das eigene Boot zuläuft (was mögen wohl die alten U-Bootfahrer in solch einem Moment gefühlt haben?). Ergänzt wird die Szenerie durch kleine Extras, wie flatternde Möwen am Horizont oder die Ansicht der Küste beim Einlaufen in den Heimathafen. Außerdem sind einige kleine Gags eingebaut, die man einfach gesehen haben muß. Die Handlung dieses Spieles ist erfreulicherweise recht einfach geraten und nicht so kompliziert wie bei vergleichbaren Games. Alle Stationen sind über die Funktionstasten erreichbar; gesteuert wird das U-Boot mittels Pfeiltasten. Das Starten oder Umschalten der Antriebe, Feuern der Torpedos oder Anwerfen der Lenzpumpen erfolgt über einfachen Druck auf die entsprechende Buchstabentaste. Während des Spieles kann man über die Funktionstaste „F8" jederzeit ein Hilfsmenü aufrufen, das die Belegung aller zum Spiel notwendigen Tasten anzeigt. Somit wird auch der ungeübte U-Bootfahrer in kürzester Zeit damit zurechtkommen.

Der Sound beschränkt sich auf das Meeresrauschen, Zischen der Torpedos beim Abschuß, Pieptöne der Funkanlage und Klopfgeräusche in der Repair-Phase. Strategische Momente hat das Programm nicht allzuviele zu bieten, wenn man von der Wahl der geeignetsten Angriffstatistik mit möglichst geringem Risiko absieht.

Wie soll man den Spielwert eines solchen Games bewerten? Darüber ließe sich viel schreiben, man darf aber wohl bei dieser Art von Spielen nicht die thematische Abhandlung eines Ereignisses sehen, das hoffentlich niemals mehr Wirklichkeit werden wird.

Obwohl das Game technisch nicht viel Neues bietet, handelt es sich um ein recht gelungenes Produkt, dessen Motivation für den Wargamer durch immer wechselnden Schwierigkeitsgrad der Missionen und den Reiz, innerhalb der Rangordnung über 20 Stationen letztlich bis zum Fleet Admirals aufsteigen zu können, länger anhalten wird. *Bernhard Junker*

Grafik	**9**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**7**
Spielwert	**8**
Preis/Leistung	**8**

„Bonjour, Cathrine! Lyon, wir kommen!"

Lyon (M.K./str). „Lyon war eine Reise wert!" Diese Weisheit und einen Berg von brandneuer Software konnten wir mit nach Hause nehmen. INFOGRAMES hieß unser Ziel, Cathrine, unsere Freundin, wollten wir besuchen. Sie ist die Beauftragte für die Öffentlichkeitsarbeit. Da wir für „unsere Öffentlichkeit" zuständig sind, haben wir uns gleich im Hause umgeschaut, Software-Entwicklungen beobachtet, den verantwortlichen Programmierern über die Schulter geschaut und Cathrine Löcher in den Bauch gefragt. Mann, Ihr glaubt kaum, was da los war!

Bob Morane im Mittelalter

Erster „Tatort": Cathrine's Büro! Sie informiert uns über die vielfältigen Projekte des Hauses **INFOGRAMES.** Es ist schon erstaunlich, welche Menge an guten Ideen versoftet werden soll. Über die Qualität der Endprodukte läßt sich natürlich zu diesem Zeitpunkt nichts Genaues sagen. Geht man aber mal von den Themen, den vorläufigen Grafik-Häppchen und den Sound Samples aus, so könnte man auf erstklassige Produkte schließen.

Begeisterung bei Bubble Ghost

Über das Gameplay, die Steuerung, die Spielbarkeit und die „Flop-Quoten" erhält man vorläufig keinen echten Eindruck. Sicher aber ist, daß man bei INFOGRAMES andere, neue Wege beschreiten will. Im einzelnen sieht das wie folgt aus: Lernsoftware mit kurzweiligen, lustigen Inhalten (von der neu gegründeten Firma **CARRAZ**); saubere Action-Adventure (Beispiel: **BOB MORANE;** Eigengewächs); knallige Action (von **ERE INFORMATIQUE**) und ausgefeilte Grafik-Adventure der „anderen Art" (von **COBRASOFT**). Wer nun glaubt, das wäre alles, sieht sich getäuscht.

Weit gefehlt! Denn: Mit einer „herzhaften" Beteiligung am französischen BTX-System (das sogenannte „Minitel" wird von der dortigen Post frei Haus geliefert), das von einem Millionen-Publikum genutzt wird, kommt man mit ins Netz geschickten Games ganz gut über die Runden.

Szenenwechsel. Die Computer-Abteilung: Geschäftiges Treiben erwartet uns hier. Die „ganze Mannschaft" war sehr beschäftigt. Vor Weihnachten gab es noch viel zu tun. Doch zumindest gelang es uns, die Crew mal vor die Linse zu kriegen. Lediglich drei Leute sind uns durch die Lappen gegangen:

Josianne Girard, die die Grafiken für ein inzwischen indiziertes Spiel und für Bob Morane im Mittelalter gemacht hat, Tuan Do Cas, der Programmierer von L'Affaire auf dem MSX 2 und Jane Christine Gallavardin, die für die grafische Gestaltung der „Inlays" verantwortlich ist. Und hier kommt jetzt die „abgelichtete" Infogrames-Mannschaft: Beate Vialle (1) ist Österreicherin und für die Übersetzung der gesamten Software ins Deutsche zuständig. Charles Callet (2) ist der Musikus. Er vertont jedes Spiel. Zu unserer charmanten Gastgerberin Catherine (3) braucht man ja nichts mehr zu sagen. Pascal Bruel (4) ist Schneider-Spezialist. Er hat unter anderem Championship Watersking erstellt. Dominique Giroud (5) hat die tollen Grafiken zu Reisende im Wind gemacht. Nathalie Guerrant (6) ist ebenfalls für Grafiken zuständig. Von ihr stammt Bob Morane im Dschungel, und inzwischen ist sie mit dem geheimnisvollen „Bibelprojekt" beschäftigt. Wir konnten schon die ersten Grafiken sehen, und sind ganz gespannt, wie das Game bei Fertigstellung aussehen wird. Emile N'Guyen arbeitet an der Entwicklung der „in house"-Software. Man arbeitet bei Infogrames nämlich ganz fortschrittlich mit einem Netzwerk, das viele Schritte beim Produzieren der Games erleichtert. Philippe Campion (17) hat an Isnogud mitgearbeitet. Harald Ousee (8) schließlich ist Commodore-Spezialist. Er erstellte unter anderem Chamonix Challenge. Noch einen Spezialisten haben wir zu bieten: William Hennebois (25) kennt den Thomson in- und auswendig und ist besonders für Action-Games zuständig. Und daß an einem Programm viele beteiligt sind, sieht man an Alian Vialon (9), der ebenfalls bei Chamonix Challenge mit von der Partie war. Pierre Bayle (11) hat die Erbschaft und die Urkunde „verbrochen". Veronique Gemot (12) gehört zum Marketing-Stab. Didier Chanfrey (13) hat die Grafiken zu Sidewalk und Chamonix Challenge beigesteuert, Kamel Bala (14) hat die Programmierung zu Sidewalk gemacht und Richard Bottet (15) arbeitet an Bob Morane im Weltraum für den ST. Najib Maadani (23) erstellte TNT und Reisende im Wind, Daniel Charpy (24) war für das Gesamtprojekt Reisende im Wind zuständig. Lament Salmeron (16) hat L'Affaire auf dem ST zusammengebastelt.

Bob Morane im Weltraum

Kommen wir nun zur „letzten" Reihe, die mit Sylvain Tintillier (18) beginnt. Er ist für die Adaptionen der ursprünglich erstellten Programme auf andere Maschinen zuständig und kümmert sich um den ganzen Kram, der damit zusammenhängt. Die zwei Leute daneben (19 und 20) sollten Sie kennen. Nein? Es handelt sich hier um die „Reisenden im Wind", die ASM-Redakteure Strack und Kleimann, die für Sie einen Blick hinter die Kulissen geworfen haben. Daneben steht Eric Mottet (21), der Chef vom ganzen Programmierer-Team, auf dessen Schultern nicht nur die Termine liegen. Zum Abschluß gibt's noch einen Spezialisten, und zwar auf dem Amiga: Michael Royer (22).

So, jetzt wissen Sie, wer hinter den phantastischen Games von Infogrames steht. Und wir haben uns natürlich auch kräftig umgesehen. Die Tests zu den schon produzierten Spielen gibt's in diesem Heft. Eins müssen wir Ihnen allerdings noch vorstellen: Die ersten Fotos der Bob Morane-Trilogie, die im Dschungel, im Mittelalter und im Weltraum spielt. Sie übernehmen dabei die Rolle des Titelhelden, der gegen die Männer des gelben Schattens kämpfen muß. Was wir sahen waren sehr gute Grafiken und ausgefeilte Action. Der erste Test, den wir in Lyon durchführen konnten, läßt die Spannung wachsen. Doch eines können wir Ihnen jetzt schon versprechen: Infogrames hat die Nase vorn, und Sie können mit uns die Veröffentlichung der Games gespannt erwarten.

★ Vor der Invasion

Programm: Pegasus Bridge, **System:** Schneider (getestet), C-64, Spectrum, Atari ST, **Preis:** ca. 40 Mark (Kassette) bzw. ca. 55 Mark (Diskette), **Hersteller:** PSS-Software, Coventry, England

Mit **PEGASUS BRIDGE** liegt nun ein weiteres Strategiespiel der Wargames-Reihe des englischen Softwareherstellers **PSS** vor. Das Thema dieser Simulation ist, wie so oft in diesem Genre, die Landung der Allierten in der Normandie. Kurz die geschichtlichen Fakten:

Am 5. Juni 1944, dem Tag vor der eigentlichen Invasion, landete die 6th British Airborne Division, bestehend aus der 3rd und 5th Parachute (Fallschirmjäger) Brigade und der 6th Airlanding (Luftlandetruppen) Division, als eine Vorhut, um einen Brückenkopf zu errichten und somit die Möglichkeiten für die am nächsten Tag folgende Groß-Invasion zu schaffen. Also sollten sie die Brücke über den Caen-Kanal und die über den Flu Orne vor deutschen Angriffen oder Sabotageakten schützen. Desweiteren bestand ihre Aufgabe darin, fünf weitere Brücken, die über die Dives führten, einzunehmen oder anderenfalls zu sprengen, um den Nachschub der deutschen Wehrmacht in Richtung Küste lahmzulegen. Als letztes sollten sie eine Geschützbatterie, die den Strand im Visier hatte und damit eine ernste Gefahr für die Landetruppen am nächsten Tag war, eliminieren.

Damals am 5. Juni 1944 lief aus Sicht der Engländer alles wie am Schnürchen, so daß der 6. Juni 1944 als D-Day in die Geschichte eingehen konnte. Näheres über die dramatischen Ereignisse kann man auch im Anhang der in Englisch gehaltenen Anleitung nachlesen.

PEGASUS BRIDGE bietet nun dem Spieler die Möglichkeit, die damaligen Ereignisse am Computer aufzuarbeiten und womöglich seine eigene „Geschichte" zu schreiben. Dazu kann er sowohl in die Rolle Englands als auch in die von Nazideutschland schlüpfen.

Im Anfangsmenü hat man die Qual der Wahl, ob man allein gegen den Computer oder zu zweit spielen will und welcher Seite man sich zugehörig fühlt. Sind die Anfangshürden glücklich überwunden, kann es dann munter losgehen. Ein Spiel teilt sich in 36 Züge à 30 Minuten ein (36 x 0.5 = 18 Stunden, schön wär's). Nein, sie müssen keine 18 Stunden vor dem Bildschirm ausharren. Wer hat denn hier etwas von Echtzeitsimulation verlauten lassen? Jeder Zug, der sich wiederum in verschiedene Phasen (dazu später mehr) unterteilt, gibt jeweils 30 Minuten des 5. Juni 1944 wieder.

Eine Flagge verkündet vor jedem Zug, wer denn an der Reihe ist. Hier besteht auch die Option, den Spielstand abzuspeichern oder wieder einzuladen. Nach dem Anfangsmenü versuchte ich, einen womöglich auf der Diskette enthaltenen Demospielstand einzuladen. Leider fand der Computer dort nichts vor, so daß er sich mit einem Error in Zeile ... verabschiedete und nicht mehr gesehen wurde. Wiederbelebungsversuche mittels RUN (so startet man ja im allgemeinen BASIC-Programme) waren allerdings auch nicht von Erfolg gekrönt.

Den größten Teil des Bildschirms nimmt eine Karte ein, die einen Ausschnitt der Gesamtfläche, in dem das Terrain und die einzelnen Einheiten (Freund + Feind) dargestellt werden, auf den Screen bringt. Mittels Joystick kann man nun den Cursor auf der Karte bewegen, die automatisch weiterscrollt, wenn man sich dem Rand nähert, um einzelne Kampfeinheiten zu verschieben oder andere Aktionen auszuführen. Links daneben befindet sich eine Karte des gesamten Kampfgebietes, die zur groben Übersicht recht hilfreich ist. Darunter befinden sich Informationen über die jeweilige unter dem Cursor befindliche Einheit. Die Iconboxes zeigen die jeweiligen Symbole der einzenen Truppe(n) an. Desweitern gibt eine Tabelle Information über die Effizienz der Truppe etc. Am unteren Bildschirmrand gibt es noch eine

★ Für helle Köpfe

Programm: Diablo, **System:** Atari ST, Amiga, C-64/128, **Preis:** Ca. 35 DM, **Hersteller:** Diamond Games, Robtek.

Ein tolles Spiel für Strategiefreunde ist **DIABLO**. Auf dem Bildschirm erscheint ein Spielfeld aus hundertneunzehn Feldern, das von Bahnen durchzogen ist, auf denen ein roter Ball entlangläuft.

Die Bahnen verlaufen wie ein Labyrinth und finden am Rand des Spielfelds ihr Ende. Ziel des Spielers ist es, dem rollenden Ball den Weg zu „ebnen", das bedeutet, jedesmal, wenn er an das Ende einer Bahn kommt, muß der Weg umgeleitet werden, damit er immer weiter rollen kann. Dies geschieht, indem man mit einem schwarzen Viereck am voraussichtlichen Ende der jeweiligen Bahn solange herummanipuliert, bis es weitergeht. Am Anfang geht das noch ziemlich einfach; im Verlauf des Spiels wird die Sache dann ganz schön haarig, denn die Kästchen, die der Ball verläßt, bleiben frei. Es sind also mit der Zeit immer weniger Wegstücke vorhanden, so daß man sehr geschickt Kästchen und Bahnen hin- und her verschieben muß, um den Ball möglichst lange rollen zu lassen. Das gibt Punkte, und wenn man besonders gewitzt ist, sogar einen Bonus (ab 1500 Punkten) und Extrabälle nach jedem erfolgreichen Level.

Für das Verschieben der Bahnen gibt es verschiedene Möglichkeiten: Man beginnt das Spiel, indem man das Feld, auf dem sich der Ball befindet, mit der Maus (Atariversion) anklickt. Inzwischen rollt der Ball weiter, und das schwarze Viereck ist nun in seiner Nähe. Sobald man weiß, wo die Bahn enden wird, geht man an die betreffende Stelle und fängt an zu schieben. Dazu geht man mit dem weißen Pfeil auf ein Kästchen, das sich dem schwarzen Viereck direkt anschließt. Das Wegstück, auf dem sich der Pfeil gerade noch befand, tauscht nun den Platz mit dem schwarzen Viereck. So kann man ein Wegstück nach dem anderen verschieben und an die bereits bestehende Bahn anbauen. Je weiter man planen und vorausdenken kann, desto besser wird man natürlich später zurechtkommen, wenn kaum noch Wegstücke übrig sind. Wenn man noch nicht so geübt ist, passiert es häufig, daß Wegstücke ziemlich unnütz in der Gegend herumliegen und nur noch durch langwieriges Planen und Schieben an den Ort gebracht werden können, wo sie gebraucht werden. Hilfreich ist dabei die Möglichkeit, vom Rand des Spielfelds aus ganze Reihen des Felds zu verschieben. Das lohnt sich auf jeden Fall, sogar, wenn man das Ergebnis dieser Verschiebungen nicht mehr durchschauen kann.

Übrigens gibt es zwei Levels: Im leichteren „Series"-Level erhält man nach einer Verschiebung eine Konfiguration, die der Reihe angepaßt ist. Im „Random"-Level sind die Konfigurationen zufällig aneinandergereiht, so daß man nicht immer voraussehen kann, was das direkte Ergebnis einer Verschiebung sein wird. Dafür ist dieser Level viel spannender, denn wenn's mal nicht hinhaut, muß man sich beeilen, den Schaden zu beheben.

Wenn der Ball am Rand des Spielfelds oder im schwarzen Viereck verschwindet, taucht er an irgendeiner Stelle des Felds wieder auf. Wenn alle Bälle weg sind, ist das Spiel zwar zu Ende, es geht aber sofort weiter, wenn man auf der Seitenleiste NEW anklickt.

Der Sound von DIABLO ist nicht schlecht, aber eher störend, denn mit der Zeit und bei zunehmender Punktzahl steigt auch die Spannung, denn das Spiel erfordert wirklich dauerhafte Konzentration.

Die Idee zu diesem Spiel ist zwar alt, aber immer noch gut. DIABLO ist ein empfehlenswertes Game, bei dem sich Planung, Strategie und schnelles Überlegen vereinigen. Der Preis von 35 DM ist völlig gerechtfertigt.

Astrid Ruuben

Grafik:	9
Strategie:	11
Handhabung:	10
Spielwert:	11
Preis/Leistung:	10

»Planung, Strategie und schnelles Überlegen vereinigt«

Zeile, in der aktuelle Meldungen nachgelesen werden können.

Wie schon erwähnt, gliedert sich ein Spielzug in verschiedene Phasen auf (bei der Schneider-Version waren es vier), die ich kurz beschreiben möchte:

1. Reinforcement Phase (Nachschubphase): Die britischen Einheiten werden in einzelnen Schüben via Flugzeug „abgeladen". Der Spieler hat nun die Möglichkeit, den Landeplatz des jeweiligen Trupps zu bestimmen. Der Cursor zeigt hier auf die historische Position, wo sie 1944 gelandet sind. Man muß sich aber nicht an diese Positionen halten. Trotzdem empfielt es sich nicht gerade, ein Waldstück als Landefläche zu benutzen, da sich dies in der „Kampfkraft" der Truppe niederschlägt. Wundern Sie sich aber nicht, wenn Ihre Einheiten nicht exakt dort landen, wo sie es sollten. Durch wechselnde Winde landen sie manchmal ein wenig abseits des eigentlichen Zielortes. Die Startpositionen der eigenen Bodeneinheiten lassen sich nicht festlegen. Genauso wie das Auftreten der Einheiten werden diese durch das Programm bestimmt (näheres siehe Handbuch).

2. Movement Phase (Bewegungsphase)
Hier lassen sich die Einheiten bewegen, indem man sie mittels Cursor ansteuert und dann im Gelände verschiebt. Das Terrain hat hier Einfluß auf die Geschwindigkeit der Einheit sowie auf die Defensivkraft. Desweiteren kann man einzelne Einheiten zusammenlegen, was deren Kampf- und Verteidigungskraft erheblich erhöht.

3. Support Phase (Unterstützungsphase)
Nach der Bewegungsphase hat man die Möglichkeit, Unterstützung durch Bomberstaffeln oder dergleichen mehr anzufordern, um feindliche Stellungen zu bombardieren. Pro Zug darf der Spieler höchstens einen Angriff anfordern. Er kann ihn sich aber auch für spätere Züge aufsparen, um in brenzligen Situationen mehrmals zuschlagen zu können. Das Ziel eines Angriffs bestimmt man wieder mittels Cursor.

4. Combat Phase (Kampfphase)
Die Steuerung in dieser Phase entspricht der der zweiten Phase. Bis zu drei Einheiten können zusammen eine feindliche Einheit angreifen. Einzelne Einheiten haben natürlich unterschiedliche Bewaffnung. Befindet sich ein Sprengkommando auf einer Brücke, hat man die Möglichkeit, diese zu pulverisieren. In der nächsten Bewegungsphase sollte diese Einheit aus der unmittelbaren Umgebung entfernt werden (sonst gibt's heiße Füße).
Die Ziele der beiden Parteien dürften klar seien. Spätestens nach dem 36. Zug steht der Sieger fest. Grafisch gesehen ist PEGASUS BRIDGE guter Durchschnitt. Alles läßt sich gut erkennen und unterscheiden, was bei Programmen dieses Genres oft nicht zum Standard gehört. Die Handhabung ist auch gut gelungen, da man mittels Joystick oder Tastatur ohne Komplikationen leicht alle Optionen erreichen kann.

Nach einem Studium des Handbuchs (das außer einem Datumsfehler keine weiteren „Macken" aufwies) stellte ich fest, daß doch größere Unterschiede in den einzelnen Versionen vorliegen müssen. So bietet die Commodore-Version (sie lag mir leider nicht zum Test vor) erheblich mehr Möglichkeiten als die anderen 8-Bit-Versionen (z.B. die einzelnen Einheiten können sich „einbuddeln", das Spiel enthält drei verschiedene Schwierigkeitsstufen etc.). Im großen und ganzen konnte jedoch auch die Schneider-Version aufgrund des brillanten Strategiewertes überzeugen.
Fazit: Eine gelungene Umsetzung einer damals so bedeutenden Kriegssituation mit hohem Spielwert, die vielleicht auf dem C-64 um Längen besser abschneidet.

Torsten Blum

Grafik:	7
Hanhabung:	8
Technik/Startegie:	9
Spielwert:	8
Preis/Leistung:	9

★ Hubschrabb auf IBM

Programm: Helicopter Simulator, **System:** IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA.

Die Spielesoftwarewelle auf den PCs kommt so langsam ins Rollen. Jedenfalls kam in letzter Zeit vermehrt „nicht anwenderorientierte" Software auf den Markt. Trotzdem wird es wohl kaum echte Actionprogramme auf diesen Computern geben, da dieser nicht ganz die Möglichkeiten dazu hat. Doch für den Rest des Spielesektors (Simulationen, Denkspiele etc) hat der PC doch so seine Fähigkeiten. **SIERRA ON-LINE** bringt mit **HELICOPTER SIMULATOR** ein weiteres dieser Simulationsprogramme auf den Markt. Meines Wissens gab es bisher noch keinen professionellen Hubschrauber-Simulator für die MS-DOS Rechner (aber man kann sich ja irren). Jedenfalls war ich gleich von Anfang an interessiert, was sich hinter diesem Sierra On-Line-Produkt verbergen würde. Gleich vorweg: Das Einladen hat sich gelohnt.
Nachdem das Floppylaufwerk seine Arbeit beendet hat, dröhnt schon der typische Hubschraubersound aus dem Lautsprecher. Doch vor dem eigentlichen „Flugtest" will ich noch schnell das „Outfit" dieses Simulators beschreiben. Der Bildschirm ist ähnlich wie der Screen anderer Flugsimulatoren aufgeteilt, d.h. in dem unteren Drittel sind die Bordinstrumente (Höhenmesser, Kompass usw.), und in den oberen zwei Dritteln kann der „Pilot" den Blick auf die Landschaft genießen, die bei diesem Programm aus einer netten 3D-Grafik besteht. Die Instrumentenleiste enthält alle wichtigen Bordinstrumente. Insgesamt 16 an der Zahl, die zum Betrieb eines Hubschraubers notwendig sind. Mein Eindruck von der 3D-Landschaft war sowohl vor, während und nach dem Spiel äußerst gut, außer einem gewissen „Ruckel"-Effekt beim Scrolling, der sich besonders stark bei engen Kurven bemerkbar machte. Trotzdem war die Landschaft sehr detailliert gestaltet. So werden nicht nur Berge und Hügelchen sondern auch Gebäude und dergleichen mehr auf den Bildschirm gebracht. Der obere Bildschirmrand besteht aus einer Menüleiste, mit deren Hilfe alle wichtigen Parameter eingestellt werden können. Desweiteren besteht die Möglichkeit, andere Landschaftszenarien nachzuladen. Alle Steuerfunktionen werden ausschließlich über Tastatur bedient. Die Tastenbelegung wird ausführlich in der in Englisch gehaltenen Anleitung erklärt. Trotz allem ist eine gewisse Einarbeitungszeit notwendig, um sich an das Fluggerät zu gewöhnen.
Nachdem der Motor warmgelaufen war, begann ich mit meinen Flugexperimenten. Mutig erhöhte ich die Drehzahl, um meine Kiste in einen „Flugzustand" zu versetzen. Langsam erhob (welch Wunderding der Technik) sich der Stahlvogel. Bei einer Höhe von ungefähr 200 Metern setze ich dann zum „Sturzflug" an, um die maximale Belastbarkeit des Helicopters zu testen (hähä). In einer Höhe von guten 50 Metern (reicht doch) und einer Geschwindigkeit um die 120 flog ich dann so einige Zeit umher, bis die nach einiger Zeit langweilig wurde, so daß ich zum Looping ansetzen wollte. Leider schien sich der Hubschrabbschrabb dagegen regelrecht zu sträuben, denn dieses „Kunststück" wollte er einfach nicht vollführen. Enttäuscht setzte ich darauf zur Landung an, welche ich nicht erfolgreich abschließen konnte (schade um den Piloten). Doch der Simulator enthält noch einige andere Spielereien. Hat sich der Spieler mit dem Helicopter zu Genüge vertraut gemacht, kann er seine Praxis in einer „kleinen" Kampfsimulation auf die Probe stellen. Es gilt, feindliche Hubschrauber ins Visier zu nehmen und dann zu eliminieren. Eine Hilfe für diese am Anfang recht schwere Aufgabe ist auf der einen Seite der Radar, der alle Flugbewegungen in der näheren Umgegend aufdeckt, und natürlich die Bordbewaffnung. Der feindliche Helicopter fliegt aber nicht nur still umher und wartet darauf abgeschossen zu werden, sondern ballert vergnügt zurück und das nicht schlecht. Man benötigt schon eine gewisse Portion an Erfahrung, um im Kampf gegen den Computer zu bestehen.
Besonders „spaßig" ist es, wenn man zwei PCs via Modem verbindet, da man nun Spieler gegen Spieler kämpfen kann. Dies ist eine der herausragenden Fähigkeiten des Programmes. Fast zur Standardausstattung eine Flugsimulators gehören die verschiedenen Blickrichtungen aus dem Cockpit (vorne, hinten, rechts..), die HELICOPTER SIMULATOR auch bietet.
Neben diesem Kurzüberblick gibt es noch zahlreiche weitere Funktionen, die ich nicht alle einzeln nennen möchte.
Fazit: Mit Helicopter Simulator bekommt der PCler endlich die Möglichkeit, sich „hubschrauberisch" zu betätigen. Grafisch gesehen ist die ganze Angelenheit gelungen. Auch die Motivation ist sehr hoch anzusiedeln. Der Spielwert ist, wie so oft bei solchen Teilkampfsimulationen, umstritten, da man auch hier eigentlich auf Menschen schießt. Dennoch würde ich dieses Spiel nicht mit dem indizierten Reißer .... (den Namen darf ich nicht nennen) vergleichen, da die Hauptaktion eigentlich auf dem fliegerischen Können beruht. Wegen der vielen Features (Spiel zu zweit via Modem, Ruckelscro..) ist dieses Programm echt zu empfehlen.

Torsten Blum

Grafik	8
Handhabung	8
Technik/Strategie:	8
Spielwert	9
Preis/Leistung	7

★ Die Mondlandung

Programm: Apollo 18, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 100 Mark (Disk.), **Hersteller:** Accolade, USA.

Nach monatelangem Training ist es nun endlich soweit. In diesem Augenblick schaut die ganze Welt auf das Herz der amerikanischen Raumfahrt: Houston. Ich, der Commander, befinde mich an Bord der Apollo 18, die in wenigen Minuten starten wird. Der Flug stellt eine Fortsetzung des Apollo-Programms dar, welches 1972 vorläufig eingestellt wurde. So liest sich die Vorgeschichte zu **APOLLO 18**, dem neuen Programm des amerikanischen Software-Hauses **ACCOLADE.** Nachdem das Kontrollzentrum die letzten Checks durchgeführt hat, beginnt der Countdown. In dieser kritischen Phase steuert der Spieler das Kontrollzentrum. 4...3...2...1...Start! Die erste Triebwerksstufe wird gezündet, und das Kontrollzentrum (der Spieler) muß die Kursabweichungen so lange ausgleichen, bis alle drei Stufen ausgebrannt sind und die Apollo 18 den richtigen Kurs eingeschlagen hat (dieser Teil des Spiels ist extrem schwierig).

Nachdem das Raumschiff die Atmosphäre verlassen hat, nähere ich mich der Mondlandefähre, die schon vorher in den Raum geschossen wurde. Mein Bordcomputer schaltet nach kurzen Checks auf Handbetrieb um, und nach zwei Anläufen habe ich erfolgreich angedockt. Mit erneuter Zündung der dritten Triebwerksstufe trete ich endgültig die Reise zum Mond an. Damit ich nicht vom Kurs abkomme, muß ich ihn zweimal blitzschnell korrigieren. Nach Erreichen der Mondumlaufbahn bereite ich mich auf die Mondlandung vor, die es ebenfalls in sich hat, denn hier ist absolute Präzisionsarbeit gefragt.

Unter Anwendung all dessen, was ich im NASA-Trainingscamp gelernt habe, erreiche ich schließlich die Mondoberfläche. Ich verlasse dort die Fähre und mache mich zu Fuß (natürlich im Raumanzug) auf den Weg zum Zielgebiet, welches auf einer Karte eingezeichnet ist. Doch der Weg erweist sich als recht gefährlich, denn tiefe Schluchten und Mondkrater sowie mein begrenzter Sauerstoffvorrat erschweren das Vorankommen. Außerdem macht mir die Schwerelosigkeit zu schaffen, da ich wie ein Känguruh herumhüpfe.

Nachdem ich den Mondausflug beendet habe, fliege ich mit der Mondlandefähre zur Apollo zurück. Doch meine Mission ist noch nicht beendet, da ich mich um drei Satelliten kümmern muß. Zu diesem Zweck fliege ich mit einem aufgeschnallten Düsenantrieb durchs All. Nach getaner Arbeit geht es wieder in Richtung Erde, wobei erneute Kurskorrekturen erfolgen. Durch geschicktes Steuern der Kommandoeinheit der Apollo 18 verläuft auch der Wiedereintritt in die Erdatmosphäre ohne Probleme und - vor allem - ohne daß mein Schiff verglüht. Das Kontrollzentrum gratuliert der Apollo 18, und die Besatzungsmitglieder sind die Helden des Tages.

So oder ähnlich könnte der Flug auch unter Ihrem Kommando enden. Unwiderlegbar ist jedoch die Tatsache, daß die Grafik dieses Spiels „erste Sahne" ist. Besonders hervorzuheben ist hierbei die gelungene Darstellung des Mondspaziergangs. Begleitet wird das Geschehen von einer guten Sprachausgabe, die den Funkverkehr zwischen Apollo 18 und dem Kontrollzentrum simuliert. Jeder Spielabschnitt wird nach seiner Ausführung separat bewertet, wobei das Endergebnis den Durchschnitt aller Missionen darstellt.

Negativ fielen mir bei dem Spiel die langwierigen Bordcomputer-Eingaben auf, die nach längerer Spielzeit ganz schön nerven können; man muß hierbei nämlich nur ein paar Zeilen eintippen, und den Rest erledigt der Computer. Die Gefahr bei diesem Spiel liegt darin, daß die sehr hohe Anfangsmotivation nach mehreren erfolgreichen Missionen stark zurückgehen kann. Doch, seien Sie beruhigt: So einfach, wie es sich hier liest, ist das Unternehmen nicht. Sie müssen es erst einmal schaffen, die Erde auf der vorberechneten Bahn zu verlassen - und das kann dauern! *UP*

Grafik	**10**
Sound/Sprache	**9**
Technik/Strategie	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

★ Kurz- oder langweilig?

Programm: Guadalcanal, **System:** C-64, Schneider (getestet), **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Activision.

Die Frage, die ich in der Überschrift gestellt habe, hoffte ich, nach dem Testen dieses Mammutwerkes beantworten zu können. Zu meiner Schande muß ich gestehen, daß mir dies hier ausgesprochen schwer fällt, obwohl ich mich durchaus auch zu den Fans „einiger" Strategiespiele zählen darf. Deshalb zunächst die Spielbeschreibung.

Bei **GUADALCANAL** geht es um die Kontrolle der gleichnamigen Insel, die zu Beginn unter Japanern und Amerikanern ziemlich gleichmäßig aufgeteilt ist. Sie können beide Parts wahlweise übernehmen, und auch eine Übungsfunktion ist integriert, in der Sie die amerikanischen Truppen befehligen. Sie müssen dabei verschiedene Kampfeinheiten taktisch klug einsetzen, für Nachschub sorgen, die Spionageabteilung kontrollieren und so weiter und so fort. Dabei ist das Game in ein Hauptmenü und mehrere Untermenüs unterteilt, die so komplex sind, daß man mindestens ein paar Übungsstunden hinter sich haben sollte, bevor man an das „echte" Spiel geht.

Obwohl man auch „gleich mit dem Joystick einsteigen kann", wie die Anleitung verspricht, die Komplexität des Spiels macht eine längere Beschäftigung damit nötig. So muß z.B. das Wetter überwacht werden, der Zustandsbericht der einzelnen Einheiten kann abgerufen werden, die Einheiten müssen „gesetzt" werden, Späher werden vom „jeweiligen Feind" gefangengenommen usw. usw.

Ich habe es zwei Stunden auf dem GUADALCANAL ausgehalten, dann hatte ich kein Lust mehr, mich weiter mit dem Einheitenverschieben und diversen Nachschubproblemen herumzuschlagen. Besonders gestört hat mich die zum Teil sehr langsame Geschwindigkeit (Uhr läuft mit), in der das Game abläuft. Gut, daß man eine „Beschleuniger-Option" eingebaut hat. Die Grafik ist, wie oft bei derartigen Kriegssimulationen, ausgesprochen mäßig. Gleiches gilt für den Sound. Wenn man eine bestimmte gegnerische Stellung angreift, ist ein Explosionsgeräusch zu hören. Naja. Positiv ist anzumerken, daß beim Test kein „Fehler" aufgetreten ist, eine Tatsache, die man bei dieser Spielegattung durchaus herausstellen sollte. Das Programm erscheint in sich stimmig und ausgereift.

Fazit: Diese Game von **ACTIVISION** wird wohl nur eingefleischten Strategiefans gefallen, denn, wie gesagt, obwohl ich diese Games auch manchmal recht gern spiele, vom Hokker gerissen hat mich GUADALCANAL nicht gerade. Für Strategie-Einsteiger und Gelegenheitsspieler wird sich also etwas anderes finden müssen.

Martina Strack

Grafik	**6**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert	**7**
Preis/Leistung	**7**

Kennwort: CSJ

ASM-DAUER-POWER

Wie die meisten bereits schon wissen, steht „ASM-Dauer-Power" für Wettbewerbe en masse. Diesmal gibt's auf vier Seiten ne Menge „umsonst". Wer an den vielen Gewinnspielen teilnehmen möchte, sollte sich die untenstehenden Teilnahmebedingungen genau durchlesen. Auch diesmal haben wir natürlich wieder ein paar Super-Knüller auf Lager. Also: Viel Glück!

CSJ
COMPUTERSOFT
JONIGK

verlost 15 Programme:

5 x	California Games	C64 (Disk)
5 x	Pirates	C64 (Disk
2 x	Roadwar Europe	Amiga
2 x	Phantasie III	Amiga
1 x	Typhoon	Amiga

Frage 1
California Games ist?

A. Gesangsgruppe
B. Börsenspiel
C. Sportsimulation

Frage 2
Wieviele Spiele sind auf den CSJ GAMES I?

Q. 1 Game
R. 2 Games
S. 3 Games

Frage 3
Die CSJ NEWS sind?

J. aktuelle Softwareliste
K. Reisekatalog
L. Fernsehzeitung

Kleiner Tip: studiert einmal die Werbeanzeigen von CSJ Computersoft in diesem Heft!

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. Februar 1988. P.S.: Gebt bitte unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

```
O E D A G E N E R A T N A P I A T
A R E V O E M A G R A M B O W N Z
T A A O A F D E C K T S B L U L D
I E D E N S B P Z A C A A G E G S
U B T G E T R A Q N C B P H A O L
C O H T H N U C D O A O F L R A W
R S G B T A V S P I T O V B K I O
I R I H A T T E N D P A O A Z S H
C K F E K U S T F G N I M B Z P X
T Q P N U M A A Z A R N A H Q N A
R L A M J P M E G A J L Y Z N R M
O T L L V K 3 R M X L A R B O C G
H O S N O I W G S E V O M Y M R A
S H E A D O V E R H E E L S W A M
```

Folgende Titel sollen aus dem „Tohuwabohu" herausgefunden werden: Wizball, Arkanoid, Tai Pan, Short Circuit, Mutants, Game Over, Slap Fight.

ocean

sucht 10 Gewinner,

die aus dem nebenstehenden „Kreuzworträtsel" die darunter genannten Programme herausgefunden haben. Klebt das Ding mit den eingekreisten Titeln auf eine Postkarte, und ab damit.

1. Preis: 10 Ocean/Imagine Games, Ocean Mug, Ocean Bag, Ocean T-Shirt

2. Preis: 5 Ocean/Imagine Games, Ocean Bag

3.-10. Preis: 1 Ocean Game

c16chris

1 Skateboard
und 20 C-64-Kassetten
des ELECTRONIC ARTS-Renners
„SKATE OR DIE“ sind fürs Volk!
Wer mitmachen will, der schreibe
das Kennwort ELECTRONIC ARTS
auf seine Postkarte.

ELECTRONIC ARTS

Argus Press Software Ltd

bietet 12 Kassetten 12 Disketten des Titels „Jagd auf Roter Oktober" und 10 Bücher des gleichnamigen Weltbestsellers von Tom Clancy.

Wer an der Verlosung teilnehmen will, schicke eine Postkarte mit dem Kennwort „Argus Press“ an uns. Folgende Frage sollte außerdem richtig beantwortet sein: Wer schrieb die Buchvorlage zum Computerspiel?

(freie Wahl des Sytems: ST, Amiga, PC, C-64, CPC, Spectrum, MSX/in Deutsch gibt's ST, Amiga, PC und C-64.)

microdeal macht's möglich:

5 x Tanglewood (ST, deutsch)

und 5 x Insanity Fight (Amiga)

werden unter den Einsendern verlost, die eine Postkarte mit dem Kennwort „Microdeal“ an uns schicken. Get it!

Die Frage:

Activision veranstaltete kürzlich eine Show in einer deutschen Dom-Stadt. Wie heißt diese Stadt? (Ein Tip: Der Bericht ist in diesem Heft)

ACTIVISION HOME COMPUTER SOFTWARE spendiert BANGKOK KNIGHTS

Die Preise:

20 x Bangkok Knights (C-64)
15 x Rampage (C-64)
15 x Rampage (CPC)

Kennwort: Activision

KONVERTIERUNGEN

AUF EINEN BLICK......!

Kennen Sie die Steigerungsformen von süchtig? Süchtig, süchtiger, **WIZBALL!** *Und jetzt können auch die ST-Atarianer süchtig werden. Die Umsetzung ist total gelungen, das Absoluteste vom Absolutesten. Die Steuerung ist total weich, das Spiel total gut an den ST angepaßt worden. Damit hat* **OCEAN** *einen Konvertierungshit produziert, der in der Redaktion einen Ehrenplatz erhalten wird: Direkt neben dem ST, damit immer greifbar. Wow! Give us more!*

★★★

Die ST-User werden ja mit Neuveröffentlichungen und Konvertierungen sehr gut bedient. Zu den sehr guten Konvertierungen zählt auf jeden Fall **SPACE HARRIER** *von ELITE. Das Game ist grafisch hervorragend, schnell und gut animiert. Eine Verwechslung mit dem Automaten-Spiel kann nicht ausgeschlossen werden. Also, nichts wie ran! Wer BACKLASH mag, wird auch am rasanten SPACE HARRIER Gefallen finden.*

★★★

GUNSHIP, *ein Game, das schon längere Zeit von sich reden macht, kann man jetzt auch auf dem Spectrum spielen. Es ist lediglich etwas langsamer als auf dem 64er.* **MICROPROSE** *hat hier aber gute Arbeit geleistet, obwohl ein paar Features fehlen. Die sollen aber auf der demnächst folgenden 128 K-Version wieder dabei sein. Preis ca. 30 DM.*

★★★

Eine gute Nachricht in letzter Sekunde: **THE HALLEY PROJECT** *von* **MINDSCAPE** *können sich jetzt auch die Atari XL/XE-Besitzer reinziehen.*

Wow! **GO** *and get it!* **TRANTOR** *treibt sein Unwesen auf dem C-64 und dem Spectrum. Das ist der Hit! Die neuen Versionen unterscheiden sich kaum vom Schneider-Urspiel. Lediglich der Feuerstrahl aus der Waffe des Helden ist etwas kürzer (C-64), was das Abschießen der Gegner etwas schwieriger macht. Dafür lebt der Held aber auf dem C-64 etwas länger. Auch auf dem Spectrum ist das Game klasse: Ein Hit, der auch ein Hit geblieben ist, absolut empfehlenswert!*

★★★

Nur wenige englische Programme haben das Glück, ins Deutsche übersetzt zu werden. Jetzt endlich gehört auch **MANIAC MANSION** *von* **LUCASFILM GAMES** *dazu. Die deutsche Übersetzung ist sehr gut gelungen und bringt die Stimmung dieses Spieles ausgezeichnet rüber, allein die spritzigen Antworten, die das Spiel auf so ziemlich jede Situation weiß, verdienen einen kleinen Literaturpreis! Auch die deutsche Benutzerführung ist ausgezeichnet und sehr logisch. Fazit: Ein Muß für jeden Adventurefreak, der gleichzeitig „Englischabstinenzler" ist.*

★★★

INFOGRAMES *ist ja ein Softwarehaus, das fast alle Programme auch in Deutsch produziert und das für fast alle Computersysteme. Jetzt gibt's auch die Amiga-Version von* **REISENDE IM WIND 2**. *Das Bildschirmfoto zeigt zwar noch die französische Version. Trotzdem ist in Texten und Handhabung kein Unterschied zu vorangegangenen Versionen zu verzeichnen.*

Testen Sie mal TEST DRIVE auf dem Amiga. Sie werden sich an den Autos kaum sattsehen können. Nicht nur, daß Sie gute Bilder verschiedener Wagen samt deren technischen Daten zu sehen bekommen, das Game ist auf dem Amiga natürlich viel „flüssiger", die Grafiken und auch der Sound sind besser als auf der C-64-Version und auch das Handeling ist gut. Wer Spaß an Testfahrten hat, sollte sich das **ACCOLADE**-*Game mal zu Gemüte führen. Kostenpunkt: ca. 80 DM.*

★★★

*Ein erstes Demo konnten wir von der ST-***URIDIUM**-*Version sehen. Was sich da getan hat, war noch nicht sehr berauschend. Vor allem an der Geschwindigkeit haperte es noch.* **HEWSON** *müßte noch etwas daran arbeiten, so daß die Version auch wirklich eine ST-Version wird und nicht das C-64-Spiel auf einem anderen Computer. Aber - warten wir mal die Endfassung ab.*

Die „Kino-Konvertierung" **TOP GUN** gibt's ja nun schon für verschiedene Rechner. Allerdings kann man hier kaum davon sprechen, daß das Game mit den Konvertierungen in irgendeiner Form verbessert wurde. **OCEAN** scheint hier nur pflichtschuldigst einen nach dem anderen Computer zu bedienen. Diesmal mußte der ST dran glauben. Die einfache Strichzeichnung erhöht die Motivation im Spiel nicht gerade. Es bleibt also bei „Flop Gun".

★ ★ ★

LIVINGSTONE, I PRESUME..? war zunächst nur für den Schneider CPC zu haben. Inzwischen können ST-Besitzer ebenfalls mit dem **ALLIGATA**-Game rechnen. Mit was man aber unter Umständen bei einer Konvertierung rechnen muß, zeigte die uns vorliegende englische Fassung, die sich entgegen den Angaben in der Anleitung weder mit Maus noch mit Joystick steuern ließ. Die Tastatursteuerung, die auch funktionierte (1, 2, 3, 4 und andere), ist der Anleitung zu entnehmen. Die Grafik ist zwar geringfügig besser als die der Schneider-Verison. Allerdings genügt diese eigentlich nicht den Standards, die mit dem ST erreichbar wären.

NINJA HAMSTER ist aus den Konvertierungsseiten kaum noch wegzudenken. Das **CRL**-Game erfreut nun auch die C-64-User. Die Grafik unterscheidet sich kaum von der anderer Versionen. Es gibt hier nur gegenüber der Spectrum-Version keine Farbüberschneidungen und (natürlich) einen etwas besseren Sound. Das „Gameplay" ist auf dem C-64 sehr einfach, was je nach Interesse des Spielers gut oder schlecht sein kann. Die Sprites sind auch hier einfarbig. Wer's haben will, kann vom „alten" Testbericht ausgehen.

„Die Affaire" von **INFOGRAMMES** wurde ja zunächst für den MSX produziert. Jetzt ist **L'AFFAIRE** auch auf dem ST zu kriegen. Gegenüber der MSX-Fassung wurde nichts geändert. Auf eine Kleinigkeit sollte man jedoch achten: Die zweite Diskette muß unbedingt vor der Aufforderung, die zweite Diskette einzulegen, eingeschoben werden, sonst stürzt das Ganze ab. Auch die deutschen Texte sind sehr amüsant, so daß man jedem, der gerne Adventures „ohne Eintippen" spielt, nur zuraten kann.

★ ★ ★

Sicherlich kennen Sie das tolle Ritterspiel **DEFENDER OF THE CROWN** von **MINDSCAPE.** Endlich nach gut einem dreiviertel Jahr ist die Ankündigung, daß das Game für den Atari ST herausgebracht wird, auch in die Tat umgesetzt. Was dabei herauskam, ist ohne Einschränkung als hervorragend zu bezeichnen. Die Grafiken sind klasse, und es wurden noch eine Reihe Features eingebaut, die in anderen Versionen nicht zu haben sind. So kann man Robin of Sherwood besuchen. Dieser hilft mit Geld und Männern, manchmal auch unerwartet, und, was ganz neu ist: Man kann Spione entsenden, um Aufschluß über die Truppenstärke usw. der Gegner zu erhalten. Auch „grafikmäßig" wurde bei Titel- und Schlußgrafik einiges getan. Fazit: Ein absolutes Muß!

Die scrollenden (oder sollte man sagen rukkelnden) Steine von **ADDICTABALL** kann man nun auch auf dem C-64 auf sich zukommen lassen. Das **ALLIGATA**-Breakoutspielchen ist zwar nicht ganz nach meinem Geschmack (es gibt auf dem C-64 wesentlich bessere), die Umsetzung kann jedoch als gelungen beteichnet werden. Trotzdem besser: Erstmal ansehen.

Daß ein schlechteres Programm auf dem C-64 auf einem 16-Bitter besser sein kann, und das nicht nur wegen der besseren Grafiken, zeigt **SUPERSPRINT** von **ACTIVISION** auf dem ST. Das ST-Game ist in seiner Art zwar gleich, die Joystick-Steuerung ist allerdins viel weicher und flüssiger. Natürlich sind auch die Grafiken besser, da hier auch bei der Draufsicht ein kleiner 3-D-Effekt mit eingebaut wurde. Im Gegensatz zur C-64-Version macht das Spielen wirklich Spaß. Auch die Ergebnisse sind grafisch gut dargestellt (Der Verlierer repariert sein Auto). Man kann die ST-Version ohne Abstriche als „gut" bezeichnen.

Hier haben wir noch was für die MSX-User: **RASTERSCAN** ist auf dem MSX zwar nicht besser geworden, aber vielleicht findet sich ja der eine oder andere Fan des Ball-Spielchens, der zwischen den **MASTERTRONIC**-Röhren rumhüpfen will.

TOLTEKA haben wir erst in der letzten ASM neu vorgestellt. Nach der C-64-Version können sich jetzt die Amiga-Fans mit dem Flummi befassen. Das ist allerdings nicht unbedingt zu empfehlen, denn die Amiga-Fassung ist fast identisch mit dem Vorgänger, wenn man einmal vom digitalisierten Titelsound absieht. **NEW SOFTWARE STYLE** hat sich leider bei der Umsetzung nicht so viel Mühe gegeben, wie es notwenig gewesen wäre. Aus diesem Grund bleibt das Fazit dasselbe: Aus TOLTEKA hätte man noch viel, viel mehr machen können.

★ ★ ★

Spectrum-User, aufgepaßt! Der **YOGI BEAR** tapst jetzt auch auf dem 48er rum. Kaum zu glauben, aber auch hier ist die Figur der Comic-Figur sehr ähnlich. Die Spielbarkeit des **PIRANHA**-Games ist hier allerdings auch nicht besser.

Das große Geschäft kann man nicht nur mit sondern auch auf dem Amiga machen. **THE BIG DEAL,** mit dem Küchenheini Floyd, hat sich kaum verändert. Die Grafik hätte vielleicht noch eine Spur detailreicher ausfallen können, aber hier wurde auch schon einiges getan. So sind z.B. die Displays der Geräte animiert, auch wenn Floyd nicht gerade daran arbeitet. Handhabung und Spielablauf sind aber gleich geblieben. Gut wurden auch Geräusche wie zuknallende Schranktüren und dergleichen eingebaut. Das hat **RADARSOFT** gut hingekriegt. Wer's hektisch liebt, sollte zugreifen.

★ ★ ★

Ein ASM-Hit auf dem einen System muß noch lange kein Hit auf einem anderen System werden. Diese alte Cracker-Weisheit bewahrheitet sich mal wieder bei **SIDEWIZE** von **FIREBIRD.** Auf dem C-64 sieht das Ganze nämlich längst nicht so „ultimativ" aus, wie es auf dem Spectrum wirkte. Farbiger ist das Ganze zwar, aber die Steuerung ist nicht ganz so gut gelungen. Es wirkt einfach alles viel schwerfälliger. Natürlich kann man sich nun darüber streiten, ob's daran liegt, daß wir die Spectrum-Fassung zuerst gesehen haben. Man sollte sich's mal ansehen.

★ ★ ★

Was man sich auf jeden Fall mal ansehen sollte, ist **CATCH 23.** Das **MARTECH**-Game sieht auch auf dem ST mit seiner Vektorgrafik recht gut aus. Man sollte diese Art Spiele jedoch mögen, wenn man sich diese Labyrinth-Ballerei zulegen will.

★ ★ ★

In das Nest des Adlers können sich jetzt auch Amiga-Besitzer wagen. **EAGELS NEST** von **PANDORA** unterscheidet sich auf dem Amiga kaum von der Atari ST-Version. Lediglich der Sound ist „amigamäßig" etwas besser. Gameplay und Grafiken sind genauso.

Die Geschichte vom armen Orc, der sich seine Verbündeten unter großen Problemen zusammensuchen muß, kennen Sie ja. Die Rolle des **KNIGHT ORCs** kann man nun auf dem IBM und dem Tandy PC übernehmen. Was man zum **RAINBIRD**-Game unbedingt braucht, sind 512 K und EGA-Karte, um bunte Grafiken zu bekommen, oder 256 K und CGA-Karte bzw. Hercules-Adapter für Mono-Grafiken. Story und Grafiken gleichen sich, so daß man gewohnte Qualität erhält. Ähnliches gilt auch für die C-64-Fassung, die „naturgemäß" etwas schlechtere Grafiken aufweist. Wenn man das Ganze aber relativ betrachtet (also für den C-64 an sich), so ist das Game auch hier super. Die jetzt ebenfalls erhältliche Atari 800/130 XL-Version verzichtet allerdings auf die Grafiken. Hier gibt's „Text only".

★ ★ ★

Ein Leckerbissen für die C-16-User ist **DIZZY DICE** von **PLAYERS.** Die 10 Huhns sind mit Sicherheit gut angelegt. Allerdings sollte man schon was für diese „einarmigen Banditen" übrig haben. Action gibts halt nicht, sondern „nur" das Starren auf die vier „rollierenden" Scheiben. Game over ist, wenn Sie pleite sind. Einfache Geschichte, aber gut gemacht!

★ ★ ★

Nachdem es **ACE 2** ja schon auf dem C-64 und dem C-16 gibt, konnte die Umsetzung auf den Spectrum nicht lange auf sich warten lassen. Auf der Kassette befindet sich sowohl eine 48K-Version wie auch eine 128er-Fassung, bei der der Sound natürlich verbessert wurde. Die Grafiken bleiben etwas hinter denen der C-64-Fassung zurück, aber das wird die echten „Asse" wohl nicht vom **CASCADE**-Luftkampf abhalten. Mit ca. 30 Mark sind Sie dabei!

★ ★ ★

Noch zwei Konvertierungen, die uns in letzter Sekunde erreichten, sind für den Atari ST: **MOEBIUS** von **MICROPROSE** und **LEISURE SUIT LARRY** von **SIERRA**. Da werden sich die Adventure-Freunde aber freuen können, denn beide sind, je nach persönlichem Geschmack, lohnenswerte Games.

Wer auf Kampfspiele steht, sollte sich mal **NINJA MISSION** ansehen. Das Game, das für C-64 und Atari XL/XE bereits seit einiger Zeit auf dem Markt ist, gibt's nun für den Amiga zum günstigen **MASTERTRONIC**-Preis von ca. 30 DM. Und für den Preis kann man wirklich nicht meckern. Die Grafiken sind sauber, die Animation hervorragend, das Spiel selbst war schon immer o.k. Keine „billige" Umsetzung, sondern ein ausgereiftes Game.

★ ★ ★

THE GUILD OF THIEVES dürfte wohl jedem ein Begriff sein. Endlich gibt's nun auch die IBM-Version sowie die Schneider-6128-Fassung dieses tollen **MAGNETIC-SCROLLS**-Adventures (mit deutscher Anleitung). Zum Starten braucht man mindestens die DOS-Version 2.0, 256 K für „text only" und mit Grafik 640 K und EGA-Karte. Gleiches gilt für **THE PAWN** , das ebenfalls von **RAINBIRD** für den IBM (und Kompatible) zu haben ist. Na, wenn das nichts für die PC-Leutchen ist, dann weiß ich's nicht.

★ ★ ★

Pünktlich in die kalte Jahreszeit ist auch die eröffentlichung von **WINTER GAMES** für die Atari-Spielkonsole gelegt worden. **EPYX** ist der „Übeltäter", der dieses Game ins Modul gesteckt hat. Wenn man sich das Ganze betrachtet, kann man über die Grafiken eigentlich nur den Kopf schütteln. Wer die Konsole besitzt, wird aber froh sein, jetzt endlich auch „rudeln" zu können.

★ ★ ★

Einen ASM-Hit haben wir noch für die PC-User. **SKYRUNNER,** das fantastische Action Game gibt's für ca. 60 Märker, eine Anschaffung, die sich allemal lohnt. Die Umsetzung hat **CASCADE** wirklich gut hingekriegt, wenn auch der Sound „naturgemäß" ein bißchen zu wünschen übrig läßt.

BANGKOK KNIGHTS

THAIBOXEN – DER VOLLENDETE KAMPFSPORT

SYSTEM 3

PLAYER ONE PLAYER TWO

Activision Deutschland GmbH · Postfach 76 06 80 · 2000 Hambu
Exclusiv Distributor: Ariolasoft
Vertrieb Österreich: Karasoft (Exclusiv Distributor)
Vertrieb Schweiz: Thali AG (Exclusiv Distributor)

Grauimporte enthalten keine deutschsprachige Anleitungen.

Erhältlich als Atari ST
Commodore 64/128 Cassette und Diskette
Schneider CPC Cassette und Diskette

zusammengestellt von Philipp und Manfred Kleimann

MIRRORSOFT'S charming Lady **Pat Bitton** ließ verlauten, daß einige neue 16bit-Titel noch in diesen Tagen unters Volk kommen werden. Im einzelnen sind dies: **KING OF CHICAGO** für den Amiga. Dieser farbenprächtige Thriller soll die Lücke schließen, die cinemawaremäßig durch *Defender of the Crown* entstanden ist. Das ursprüngliche Macintosh-Adventure bietet neben brillanter Grafik auch ein hervorragendes Gameplay. Die Aufgabe ist einfach: Geschickt vorgehen im Kampf um die Gangster-Krone (schon wieder eine „Crown"!) im Amerika der 20er Jahre. Da wäre auch noch **DARK CASTLE** (Amiga) zu erwähnen. Dieses Game stammt von der US-amerikanischen Firma **360.** Auch den **STRIKE FORCE HARRIER** wird's nun für den Amiga geben. Der ST soll mit einem furiosen Shoot'em Up beglückt werden, wo Sie als intergalaktischer Super-Held einen gefährlichen Feindflug unternehmen. Klar, daß Euch diese Kurz-Story nicht viel bringt. Wenn wir mehr wissen, lassen wir es Euch wissen. Okay?

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Eigentlich dachten wir, daß der Handgranatenjoystick, den wir in der letzten Ausgabe vorstellten, das Nonplusultra für Spielfreaks darstellen müßte, jetzt allerdings müssen wir unser Urteil wohl revidieren. In den USA ist nämlich just ein Joystick zum stolzen Preis von 60 Märkern erschienen, der sich **LIPSTICK** nennt und nichts anderes tut, als den Feuerknopf überflüssig zu machen. Warum? Ganz einfach, gefeuert wird mit einem beliebigen Wort, das der Spieler in ein Mikrophon spricht! Endlich kann man seinen eigenen Ballersound kreieren, ohne sich die langweiligen Sounds aus dem Computer anhören zu müssen. Wer schon alles hat und nicht mehr weiß, was er seinem geliebten Computer noch kaufen könnte, sollte sich das Ding von **ACCESS SOFTWARE** besorgen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Robert Stallibrass von **Active Sales & Marketing** (kurz: „ASM") war wieder mal sehr sehr „aktiv" in Sachen **NOVAGEN** und **DATABYTE**: So ließ er mir u.a. **BOULDERDASH CONSTRUCTION SET (Schneider)**, **SPY VS SPY (ST)** und **INDOOR SPORTS (Amiga)** - alles DATABYTE - rüberwachsen. Desweiteren gelang es meinem alten Spezi, bei NOVAGEN eine Amiga-Demo-Version von **BACKLASH** abzusaugen. Letztere soll Mitte bis Ende Januar fertiggestellt sein.

WHERE TIME STOOD STILL von **DENTON DESIGN** ist vom Gameplay her etwas verwandt mit OCEAN's *The great Escape*, besitzt aber eine Karte, die um Längen größer ist. Sie landen nämlich in Tibet, ungefähr 5 Millionen vor unserer Zeitrechnung, und müssen sich gegen allerlei Viehzeug nehmen. Das Game braucht viel Speicher, und somit ist es nur für den Atari ST, 128K-Spectrum, C-64 und den Schneider erhältlich. Am vielversprechensten sind die ST-Grafiken, am schlichtesten geht's auf dem Specci zu, denn der macht's nur monochrom.

★★★★★★★★★★★★★★★

Endlich gibt's wieder heißen Stuff nur für die beiden Luxusrechner Atari ST und Amiga! Das Ding heißt **ECO**, hat einen schicken Vektorgrafik-Look und stammt aus dem Hause **DENTON DESIGN.** Die Handlung ist wahrhaft episch, denn es geht darum, den lieben Gott zu spielen und herauszufinden, wie man die Spielfigur, ein Insekt, vermehren und weiterentwickeln kann. Wer gern auf Darwin's Spuren wandelt, sollte sich ECO besorgen.

„David gegen Goliath!" Diese Geschichte holte jetzt auch das Softwarehaus von **reLine** ein. Nachdem in der ASM 12/87 das Spiel **Amegas** auf dem Amiga getestet und für gut befunden wurde, meldete sich **TAITO** zu Wort. Die Herstellergruppe des Programms **Arkanoid** scheint nämlich auch begeistert die ASM zu lesen. Dort stießen Sie auf eine Bemerkung, die dahin ging, daß bei **Amegas** und **Arkanoid** gewisse Ähnlichkeiten zu erkennen sind. Fleißige Leute überprüften diese Aussage, und stellten fest, daß da etwas Wahres dran sei. Die Folge: **reLine** drohte eine dicke fette Klage, wenn sie ihr Programm nicht sofort ändern würden. Mittlerweile gibt es die verkaufsfertige Version von **Amegas,** und um allem Ärger ein Ende zu machen, **es ist die geänderte Version.** Die Freaks können allerdings beruhigt sein, da auch die blitzschnellen Veränderungen das Programm keinen Deut schlechter werden lassen. Somit kann auch **TAITO** mit seinem Programm **Arkanoid** beruhigt auf dem Amiga-Software-Markt erscheinen, um so zum gewünschten Erfolg zu kommen. (T.B.)

★★★★★★★★★★★★★★★

„Big brother is watching you" bei **MIRRORSOFT**! Das Ding heißt **TIMESLIPS** und ermöglicht es mißtrauischen Arbeitgebern, die Schnelligkeit und Arbeitsfreudigkeit ihrer Mitarbeiter zu kontrollieren. Die „kleine" Version wird's für ca. 220 DM geben, die größere, die bis zu 3400 Angestellte „verwalten" kann, wird ungefähr bei 450 DM liegen. Interessiert?

In der **Leisure Genius**-Reihe stellte **VIRGIN** vor kurzem das **COMPUTER DIPLOMACY** für den PC (mindestens 256K RAM; EGA- oder CGA-Karte) vor. Bericht folgt! Inhalt: Gute Anleitung, „Computer-Brettspiel" für 2 bis 7 Personen, politisch-taktisches Game, beginnend an den „Vorabenden" des Ersten Weltkrieges. Preis: ca. 75 Mark. Eine 64er-Version folgt im Frühjahr 1988.

★★★★★★★★★★★★★★★

Auch **ENGLISH SOFTWARE** versucht sich an einem *Uridium*-ähnlichen Game (man möge mir diesen Vergleich erlauben), das **OCTOPOLIS** als Namen trägt. Es geht wieder einmal darum - die dazu „passende" Story schenke ich mir -, allein gegen „Tausende" im Luftkampf zu bestehen. So scrollt man so von links nach rechts vor sich hin, muß aufpassen, daß einen Hindernisse und Feind-Flieger nicht zerreißen, und man panikartig auf den roten Knopf drückt, der eine allseits bekannte Wirkung hinterläßt. Wer sich immer noch nicht sattgeschossen hat und einen 64er sein Eigen nennt, darf zugreifen. Für ca. 32 Mark erhält man die Möglichkeit, sich über insgesamt fünf verschiedene Level zu retten und detailliert dargestellte Monster (kommen als „Plattform-Version" später) aus dem Weg zu räumen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Endlich ist es da, das **wirkliche** Coin op Game des Spielhallenschlagers **PSYCHO SOLDIER. IMAGINE** hat zwar schon ein anderes Game mit dem Titel *Athena* produziert, das den gleichen Anspruch erhebt, aber was soll's. Das „neue" PSYCHO SOLDIER ist jedenfalls die originale Umsetzung mit allen Spielhallenfeatures. Geröll muß zertrümmert, Gegenstände können gefunden und jede Menge Aliens sollten vernichtet werden. PSYCHO SOLDIER gibt's für den C-64, Schneider und Spectrum zum Preis von ca. 30 Mark (Kass.), bzw. 45 DM (Disk.) und ist hoffentlich besser gelungen als die C-64-Fassung des Vorläufers *Athena.*

Es ist vollbracht! Ein Vertrag wurde unter Dach und Fach gebracht. **David Martin** von **MARTECH** unterzeichnete vor einigen Tagen einen Kontrakt, wonach seine Produkte von **ELECTRONIC ARTS** im gesamten kontinental-europäischen vertrieben/vertreten werden. Unser Foto zeigt zwei zufriedene Gesichter: Links **John Forrest** (E.A.) und **David Martin** (MARTECH). Für uns User bleibt „alles beim alten"!

Erstaunlich, welche Masse an Software derzeit aus dem Hause **GO!** kommt. Dabei ist der „Stoff" gar nicht mal übel. Eine der vielen Neuheiten ist eine Spielhallen-Umsetzung auf den 64er, Schneider und Spectrum mit Namen **SIDE ARMS.** „Naturgemäß„ geht es hier - wie fast bei jeder Spielhallen-Orgie - um den einsamen Kampf gegen übermächtige Gegner. Oh Gott, gib mir Kraft! Wann endlich wird's mal ne echte Abwechslung geben? Hier - bei GO!'s SIDE ARMS - jedenfalls hat sich nichts geändert: Der Raketen-Rucksack-Laser-Feuer-Mann opfert sich mal wieder für die Menschheit...

Das Top-Shoot 'em up **SLAP FIGHT** mit dem motivierenden Sammel-Feature haben die Jungs von **OCEAN** nunmehr auf den Atari ST umgesetzt. Das wurde aber auch Zeit, denn auf welchem Rechner - außer dem Amiga - könnte man das Spielhallenfeeling besser rüberbringen?

Sehr verdächtig französisch sehen die 3D-Grafiken des neuen **THE EDGE**-Produktes **INSIDE OUTING** aus! Möchte Wetten, *Loriciels* hatte die Hand im Spiel - und das im wahrsten Sinne des Wortes. Die typische aus - der - rechten - oberen-Ecke-postierten-Kamera-Position macht das Game irgendwie „französisch", kann mir nicht helfen. Aber: Die Grafik sieht schon mal super aus, keine Frage. Zur Story: Ob Sie nun Schneider-, Spectrum-, ST-, Amiga- oder 64er-User sind, Sie spielen hier einen Einbrecher, der sich in einem brillant eingerichteten und dargestellten Haus nach Beute umschaut. Sie gucken hinter alles und öffnen einiges, was Ihnen bei Ihrer Diebestour „in die Quere kommt". Werden bald davon berichten.

DELUXE PAINT II von **ELECTRONIC ARTS** scheint ja ein Bombenprogramm zu sein, denn anders kann man wohl kaum erklären, daß eben dieses Grafik-Programm beim englischen Privatsender IVT dafür verwendet wird, Video-Jingles zu erstellen. Schade nur, daß wir im deutschen TV keine Gelegenheit bekommen werden, die Fähigkeiten von DELUXE PAINT II zu bewundern.

Nicht nur bei *Out Run* wird mit einem schicken Ferrari gnadenlos durch die Straßen geheizt, sondern auch bei **FERRARI FORMULA ONE** von **ELECTRONIC ARTS.** Insgesamt 16 originale Rennstrecken wurden in das Programm implementiert, unter anderem Monaco, Detroit, Brands Hatch und Monza. Neben der üblichen Raserei kann aber auch die komplette Weltmeisterschaft durchgefahren werden, und zwar mit allen nur denkbaren Features (Stress, Hektik, Management, Boxenstops mit Reifenwechsel), die man von diesem verrückten Sport erwarten darf. Besonders hervorzuheben ist die Animation, für die der Amiga wohl auch besonders geeignet war. Sehr schön auch, daß man, á la *Test Drive* auch einen Rückspiegel besitzt. So kann man das gesamte Renngeschehen und die Konkurrenz kontrollieren. Für etwa 80 Mark sind Sie Ihr eigener Herr im Formel 1-Geschoß. Get it!

KONAMI glaubt den *Nemesis*-Nachfolger gefunden zu haben (obwohl für den MSX schon ein *Nemesis 2,* siehe Seite 35!, existiert). **SALAMANDER** heißt nun also der nächste Versuch, eine Spielhallen-Version erfolgreich umzusetzen. Erhältlich soll das „Amphibium" zunächst für den 64er sein.

POWER PLAY heißt der *Trivial-Pursuit*-Verschnitt vom englischen Hersteller **ARCANA.** Im Gegensatz zum Klassiker wandert man bei diesem neuen Game aber mit ein paar seltsamen Figuren über ein Schachbrett. Wie dem auch sei, das Spiel gab's zwar schon mal, ist aber jetzt für den Atari ST und den Amiga erschienen.

Der Nachfolger von *Enduro Racer* dürfte mit **SUPER HANG ON** von **ACTIVISION** gefunden sein. Dieses Game ist zwar ein Coin op eines populären Spielhallen-Automaten, weist aber nichtsdestotrotz viele Ähnlichkeiten gegenüber dem Vorgänger auf. Wieder gibt es ein spannendes Rennen, wieder muß das Zeitlimit eingehalten werden, und wieder sieht das Motorradsprite fast genauso aus wie beim letzten Mal. Und - um die Paralelle perfekt zu machen - wieder ist das Game glänzend in Szene gesetzt worden. SUPER HANG ON gibt's für Spectrum, C-64 und Schneider, unser Foto zeigt die Demoversion der Spectrum-Fassung.

PALACE zeigt uns hier einen kleinen Vorgeschmack auf ein weiteres erfolgversprechendes Action-Spiel: **RIMRUNNER** ist ein Fantasy Game mit scrollender Landschaft und einem scheinbar dem Pinsel von „Roger Dean" entsprungenen Krieger. Wir erwarten die 64er-Fassung jeden Augenblick; Spectrum-, Amiga- und Schneider-Versionen sollen bald nachfolgen.

Flug-Simulatoren werden wohl auch 1988 nichts von ihrem Reiz verlieren, denn dafür sorgt **DIGITAL INTEGRATION** mit dem **ADVANCED FLIGHT TRAINER** für den C-64, Schneider und Spectrum. Wie der Name schon andeutet, bei diesem Psuodo-3D-Game geht's um viel Strategie, bei der natürlich eine Prise Action auch nicht fehlen darf. Technisch und grafisch ist das Game gut gemacht, die Käufer dürften zufrieden sein.
Der Preis geht auch in Ordnung, denn ca. 30 DM für die Kassettenversionen und ca. 45 DM für die Discs halten wir für angemessen.

Lesley Mansford von **ELECTRONIC ARTS** meldet: **TEST-DRIVE** ist jetzt auch für den Atari ST lieferbar. Na, war das nicht kurz und bündig?

In England sind sie schon ziemlich bekannt, denn es gibt sie als verrücktes Spielzeug: Die **MAD BALLS**. Bei diesem lustigen Spiel von **OCEAN** geht es darum, als simpler Mad Ball andere Mad Balls zu fangen, um der Super-Mad Ball zu werden. Das Ganze spielt sich auf einer schicken Plattform ab, die nach allen Seiten scrollt. Die Grafik ist okay, die Animation gut, das Game spielbar. Nur die Bälle sind ein wenig zu klein geraten.

Wer schon immer mal den Wunsch hatte oder den Drang verspürte, in die Haut von Ronald Reagan zu schlüpfen, bekommt beim neuen **PSS**-Produkt in deren „Classic Conflicts"-Label (was für ein Titel, wow!) jetzt die Möglichkeit (nein, nein, das muß nicht bedeuten, daß Sie Ihren Geist auf halbe Kraft reduzieren müssen oder womöglich urplötzlich Falten bekommen...). **POWER STRUGGLE** beschäftigt den US-Präsidenten (also Sie als Spieler) mit den Fragen: „Wie greife ich bestimmte Nationen an?" „Wie baue ich die Wirtschaft besetzter Länder am besten auf?" „Wie stärke ich die Armee eines Landes, die vom Nachbarland bedroht wird?" Diese Möglichkeiten stehen Ihnen offen, genau wie die Ein- oder Zwei-Spieler-Option. Mit diesem Strategie-Spiel werden meines Erachtens dem Gefühl des Größenwahns Tür und Tor geöffnet. Noch was: Jetzt soll bitte keiner behaupten, ASM habe eine antiamerikanische Gesinnung - das Game kommt aus Engeland! Und: je nach Couleur kann man sich auch als Gorbatschow oder Thatcher fühlen. Das Game gibt's für C-64; Kass. ca. 18 und Disc. etwa 32 Mark.

Nachdem wir schon mit *Advance's Laurel & Hardy* Kintopp-Helden auf unseren Heim-Bildschirmen bewundern konnten, versucht jetzt **US GOLD**, dem mit **CHARLIE CHAPLIN** die Krone aufzusetzen. C-64-, Schneider-, ST-, Spectrum- und IBM-Fassungen werden ins Auge gefaßt (Preise je nach System und Datenträger zwischen 32 und 75 Mark). „Charlie's Grafik" läßt allerdings vermuten, daß ein Hit zu erwarten ist. Mal sehen!

Neuheiten gibt es für den IBM zu vermelden: Der Chartbreaker **WIZBALL** und das Jump and Run Game **GRYZOR** vom fleißigen Softwarehaus **OCEAN** sind für diesen Rechner erschienen, und das zu IBM-mäßigen Preisen, denn die Disc wird wohl so um die 60 Märker kosten. Die Geldanlage lohnt sich, denn WIZBALL ist z.B. echt toll, von GRYZOR werden wir demnächst mehr berichten!

In der letzten Ausgabe testeten wir bereits die phantastische Basketballsimulation **BASKET MASTER** für den Spectrum. Nunmehr ist es auch um die sportbegeisterten C-64-User geschehen, denn das Game gibt es nun auch für den Commodore! **OCEAN** hat diese Fassung ansprechend in Szene gesetzt, deshalb bleibt BASKET MASTER auch auf dem C-64 ein Tophit!

Street Gang

DAS SCHAFFST DU NIE!

brüllte die berüchtigte Locke, Boss der berühmtesten Straßenbande in New York. Doch von solchem Geschwätz läßt Micky sich nicht abschrecken. Gerade nach New York gezogen, möchte er unbedingt Mitglied in dieser Bande werden. Als Aufnahmeprüfung muß er jedoch der Locke sein geliebtes Haarbüschel rauben. So beginnt eine wilde Jagd quer durch die Stadt. Ob in der feinen Villengegend, den verkommenen Slums oder auf dem Gerüst eines neuen Wolkenkratzers – alle sind plötzlich gegen ihn.

STREET GANG hat vier völlig verschiedene Level mit über 18 Gegnern. Weiterhin erwartet Sie eine fünfstimmige Titelmusik. Farbenfrohe Grafik scrollt in vier Richtungen.

Was meint die Presse?
Carsten Borkmeyer (RUN): „. . . sind Sound und Grafik allererste Sonderklasse."

Zum Glück gibt es STREET GANG für COMMODORE 64, ATARI ST, AMIGA und SCHNEIDER!

RUSHWARE

Rainbow Arts

VERTRIEB: RUSHWARE GmbH
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER

RAINBOW ARTS GmbH
☎ 0 52 41 - 1 68 88 / 2 66 88

SPIELHÖLLE

... mit teuflisch guten Informationen!

Das ist ja der absolute Hammer! Wer hätte sich das träumen lassen? Wie auch schon im vergangenen Jahr wird der Tronic-Verlag mit ASM-Aktiven bei der Hobbytronik '88, vom 3.-7. Februar, vertreten sein. Jetzt kommt's: Anwesend sein kann jeder, aber mit einem Formel-1-Rennwagen kann nur der Tronic-Verlag vorfahren! Dank der Firmengruppe Gauselmann-Spielgeräte kommen wir mit der „Spielhölle" direkt zu Euch. Mal ehrlich, wer hätte nicht schon mal gern in dem Formel-1–Schlitten von Ford Tyrrell, mit dem Michele Alboretto 1982 den „Großen Preis von Las Vegas" gewonnen hat, Platz genommen? Auf der Hobbytronik in Dortmund könnt Ihr am Stand vom Tronic-Verlag diesen Traum Wirklichkeit werden lassen. Auf einer 2 x 2m großen Leinwand gilt es dann, dem Kurs, von dem TV-Spiel „Pole Position 2" von Atari, zu folgen. Als besonderer Anreiz wird natürlich auch ein Wettbewerb mit dem Super-Flitzer veranstaltet. Ein Grund mehr, sich auf die Piste zu wagen und wenn möglich einen tollen Preis mit nach Hause zu nehmen. Desweiteren könnt Ihr auch für eine gute Sache an den Start gehen. Mit einer Deutschen Mark könnt Ihr für die „Aktion Sorgenkind" auf die Jagd nach der Bestzeit gehen. Merkt Euch also schon jetzt den Termin der Hobbytronik vor, damit Ihr beim „Großen Preis von Dortmund" mit von der Partie sein könnt!

Hier geht die Post ab! Das macht Spaß, das bringt Freude, und wieder eine tolle Fahrt! In den Spielotheken ist einfach die Hölle los! Zu dieser Erkenntnis mußte ich einmal mehr kommen, als ich für Euch unterwegs war. Auf welche Spielgeräte ich diesmal ein Auge geworfen habe, könnt Ihr hier erfahren!

Inspiriert durch den Einzug auf den Homecomputern, führte mich mein erster Weg zu dem Spiel **RAMPAGE**. Nachdem ich mich durch die Massen, die sich vor einem Simulationsgerät gebildet haben, durchgewühlt habe, plaziere ich mich vor dem Testobjekt. Wollen wir doch mal sehen, was das Training in der heimischen Redaktion an Früchten trägt! Münze rein, und los geht's!

Bei der Wahl zwischen den drei riesigen Monstern (eine Art King Kong, Godzilla und Werwolf) entscheide ich mich für die niedliche Godzilla-Figur Lizzie. Mit einem Zeppelin flattert mein neues Haustierchen in die Stadt, wo jetzt für freie Sicht auf den Atlantik gesorgt wird. Mein Schmusekätzchen braucht nämlich reichlich Platz, und da stören die verdammten Hochhäuser in der City. Also versuche ich, mit Hilfe von Lizzie die Gebäude zu zerstören. Zu diesem Zweck lasse ich meine Spielfigur an der Hauswand hochklettern, damit Lizzie kräftig Löcher in die Wolkenkratzer boxen kann. Leider sind die Stadtverordneten nicht gerade begeistert von Lizzies Abrißaktion. Deshalb fahren die Verantwortlichen alles an Waffen auf, was sie haben. Somit ist es nur eine Frage der Zeit, bis ich zum guten Schluß kam! Im „Klartext" für unsere Freunde von der Waterkant: Lizzie ward mausedoud; abgeridden zu ihren Oahnen! Sie war souzusagen ein Gewesder. Ischa mann gediegen! Vergleicht man nun die Spielhallen-Version mit der, die bei den Homecomputern eingezogen ist, stellt man keinen großen Unterschied fest. Weder Spielablauf noch Grafik nehmen sich im wesentlichen etwas. Die Idee ist zwar ganz nett, aber zu einem absoluten Renner reicht es bei diesem Spiel wohl nicht.

Gehen wir doch mal weiter! Die Menschenmasse lockt auch mich an. Hab' ich es mir doch gedacht. Der absolute Renner ist zur Zeit **AFTER BURNER**, den wir schon in der letzten Ausgabe kurz vorgestellt haben. Allerdings sind bei den meisten Leuten die Spiele nach recht kurzer Zeit beendet, so daß ich zumindest erst einmal die Grundkenntnis zu dem ausgezeichneten Flugsimulator liefern möchte. Bevor Ihr Euch ins Cockpit begebt, heißt es zunächst anschnallen, sonst haut es Euch womöglich bei voller Aktion aus dem Kasten. Dieser liefert nämlich eine äußerst realistische Darstellung eines Luft-und Bodenkampfes. Auf die gefährliche Reise geht Ihr vom Flugzeugträger „Sega Enterprise" aus, wo Ihr die drei Geschwindigkeitsstufen (s=0,5 Mach, n=1,0 Mach, f= 2,0 Mach) schon schnell überbrücken müßt. Nach dem Start kann sich die Geschwindigkeit sogar bis auf 3 Mach erhöhen, die sich aber nicht in jeder Situation empfiehlt. Sollte die Lage also etwas kritisch werden, muß der Gashebel einfach nur losgelassen werden, damit dieser auf die N-Position springt. Alles im Griff? Dann könnt Ihr Euch auf den eigentlichen Spielablauf konzentrieren. Neben dem normalen Action-Part auf dem Bildschirm, wo abgeballert und den gegnerischen Schüssen ausgewichen wird, ist der kleine Radarschirm im rechten oberen Eck verdammt wichtig. Leuchtet nämlich die Warnlampe auf, nähern sich Feindflugzeuge von hinten, die auf dem Radarschirm erkannt werden können. Hier müßt Ihr Eure Augen wirklich überall haben. Vielleicht funktioniert es ja jetzt etwas besser, nachdem Ihr wißt, worauf Ihr alles achten müßt.

Natürlich habe ich auch wieder nagelneue Informationen in Sachen Spielgeräte. Auf was sollte man also in naher Zukunft in den Spielotheken achten?
Verschafft Euch doch einfach selbst den Blick in die Zukunft mit **XYBOTS** von **Atari**. Das futuristische Videospiel kann allein oder auch zu zweit gespielt werden, wobei der zweite Akteur jederzeit ins Spiel einsteigen kann. Ob er dann mit dem ersten Spieler kooperieren oder gegen ihn spielen will, bleibt ihm überlassen. Jedenfalls müßt Ihr Euch auf einem Planeten, in einer riesigen unterirdischen Stadt, von einem Level ins andere kämpfen. Dabei müssen vielfältige Irrgärten durchquert werden, die mit einigen Gegenständen (Energiequellen, Schlüsseln, usw.) versehen sind. Die Xybot-Streitmacht versucht, dies natürlich zu verhindern; und das mit ganz gemeinen Waf-

Arcade-Shot von SKY WOLF

fen. Eine Besonderheit bei diesem Spiel ist der Joystick, der am Kopf mit einem Drehknopf versehen ist, mit dem man die Richtung bestimmt. Laßt also Eure Blicke in die Zukunft schweifen!

Allen Spiele-Freaks werden sicherlich die Games **CHOPLIFTER** und **SKYKID** noch etwas sagen. Eine interessante Mischung ist mit **SKY WOLF** daraus entstanden. In diesem Luftkampfspiel steuert Ihr einen Helicopter durch vier verschiedene Szenerien (Steppenlandschaft und Ozean, Stadtsilhouette bei Nacht, Luftraum, auf Boden und See). Mit der Taste A könnt Ihr Schüsse in verschiedene Richtungen abgeben und mit Taste B Bomben auf Bodenziele verteilen. Wenn man beide Tasten gleichzeitig betätigt, bewirkt man einen Looping des Hubschraubers und bietet Schutz gegen Angreifer. Mit waghalsigen Zwischenlandungen könnt Ihr zusätzlich Kraft gewinnen, was auch für das Ende des jeweiligen Bildes zutrifft. Hier springt nämlich ein roter Fallschirmspringer aus einem roten Hubschrauber. Wird dieser erfolgreich aufgesammelt, verwandelt sich die eigene Libelle in ein Turbomodell. Macht Euch also ran, den Luftraum zu erobern!

Zu guter Letzt möchte ich Euch noch ein riesiges Ding vorstellen! Im wahrsten Sinne des Wortes! **BIG DISC** ist der größte Geldspielautomat der Welt, 4,60 m hoch und einschließlich Podest 6 t schwer. Das Gerät haben neun Auszubildende der Firma adp im Werk Lübbecke, Hersteller der bekannten Merkur-Spielgeräte, in dreimonatiger Arbeit gebaut. Allein die Start- und Stoptasten sind viermal so groß wie beim Orginal. Natürlich versteht sich, daß der „Big Disc" voll funktionsfähig ist. Nur werdet Ihr das Supergerät in den Spielotheken vergeblich suchen, es ist nämlich ein echtes Einzelstück, was nur bei gegebenen Anlässen zu finden ist. Einfach riesig!

Übrigens kann in der nächsten ASM-Ausgabe vielleicht ein weiterer Wunsch in Erfüllung gehen, wenn bei uns ein Spielgerät verlost wird. Wenn das nichts ist, was? Ausschlaggebend für das große Engagement im Bereich „Spielhölle" sind mal wieder die Leser. Einmal mehr habt Ihr durch Eure Begeisterung („höllisch gut", „tierisch", usw.) zur Rubrik „Spielhölle" Einfluß auf den Inhalt der ASM genommen. Damit Ihr immer auf dem neusten Stand seid und etwas gezielter mit dem Hintergrundwissen an die Geräte rangehen könnt, werde ich bemüht sein, Euch diese Informationen zukommenzulassen.

Klipp und klar:
Deutschlands Nummer 1!

..... GESEHEN VON:
THOMAS BRANDT

KOPFNUSS

Der alter Seebär macht viel Trabbel!

Programm: Pirates!, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Microprose, USA.

Nachdem **MICROPROSE** mit **PIRATES!** wohl eines der besten Strategie-Action-Adventure für den C-64 überhaupt veröffentlicht hat, stellt sich für viele die Frage, wie man im Spielverlauf ein möglichst gutes Ergebnis erzielen kann. Diesen Lesern möchte ich mit einigen Tips weiterhelfen.

Das Wichtigste zu Beginn - bevor man das Programm lädt - ist ein intensives Durcharbeiten des mitgelieferten Handbuchs. Selbst wer glaubt, nach bloßem Durchblättern schon alles zu wissen, der wird später feststellen, daß doch eine ganze Reihe z.T. versteckter Hinweise darin enthalten sind.

Als nächstes sollte man sich darüber klar sein, welche Rolle man im Spiel übernehmen möchte, Wollen sie einfach mal nur ausprobieren, was passiert, so brauchen Sie hier nicht weiter zu lesen! Möchten Sie aber ein passables Resultat erzielen, so müssen Sie schon eine bestimmte Taktik verfolgen, um zu „Pirate Points" zu kommen.

Bei der Wahl Ihres Piraten können Sie auf zwei Attribute verzichten, die weniger bedeutend sind: „Wit and Charm" und „Skill at Medicine". Wenn Sie erfolgreich agieren, benötigen Sie keinen „Charm", denn die Gouverneure der verschiedenen Städte laden Sie oft genug zum „Dinner" ein, so daß die für Sie interessanten Töchter dort ohnehin Ihre Bekanntschaft machen können. Sind Sie im Spiel so oft verletzt. daß Sie auf das Attribut „Skill at Medicine" zurückgreifen müssen, machen Sie wohl irgendwie etwas falsch. Die Attribute „Skill at Navigation" - „Gunnery" - und „Fencing" sind dagegen wesentlich interessanter! „Skill at Navigation" verhilft Ihnen, lange Wege auf dem Meer schneller und unbeschwerter zurückzulegen. „Skill at Gunnery" dient dazu, Ihnen bei Kanonenduellen mit anderen Schiffen Vorteile zu verschaffen und erhöht zweifellos Ihre Treffenquote. „Skill at Fencing" ist jedoch das bedeutendste Attribut, was Ihr Abenteuer erhalten sollte - hängt doch alles Entscheidende im Spielverlauf von der Fähigkeit, eine „gute Klinge" führen zu können ab. Viele Eroberungen laufen nämlich auf ein Duell „Mann gegen Mann" hinaus, und ist man dann im entscheidenden Moment nicht in der Lage durchzugreifen, kann möglicherweise schon alles vorbei sein!

Bei der Wahl des historischen Zeitabschnitts hilft auch das Handbuch weiter. Dennoch glaube ich, ist es am interessantesten, auf dem Höhepunkt der Piraterie um 1660 zu starten. Diese Periode ist am abwechslungsreichsten, und hier gibt es am meisten zu gewinnen!

Natürlich kann man auch andere Abschnitte wählen, die nach Geschmack interessanter erscheinen. Die Nationalität der Abenteurers ist ebenfalls wichtig. Hierbei empfehle ich sowohl die holländische, englische oder französische Staatsangehörigkeit. Die meisten Inseln sind in spanischer Hand, und so kann man für die anderen drei Staaten kräftig Land erobern. Was gegen die spanische Nationalität spricht, ist die Tatsache, daß Spanien keine Piratenamnestie gewährt und Freibeutern dort nie verziehen wird. Der zu wählende Schwierigkeitsgrad reicht von „Apprentice" bis „Swashbuckler", wobei zu Empfehlen ist, daß man erst mal als „Apprentice" Erfahrungen sammelt, um dann das echte Abenteuer in der Stufe „Journeyman" zu beginnen. Andernfalls nützt einem aller Reichtum nur wenig, weil bis auf ein lächerliches Trinkgeld alle Schätze am Ende bei der Crew landen. Haben Sie Ihr Schiff und die Mannschaft zusammen, werden Sie zu Beginn erst mal mit Seegefechten konfrontiert. Sind Sie glücklicher Besitzer einer „Barque", „Sloop" oder

„Frigate", so sind Ihre Chancen nicht schlecht, aus dem Schiffsduell als Sieger hervorzugehen. Diese Segler sind jedenfalls wendig genug, um gegnerischen Kanonensalven ausweichen zu können. Stellen Sie aber fest, daß der Feind - wie auch immer - bessere Karten hat, achten Sie mal auf die Geschwindigkeitsanzeige. Durch Joystickbetätigung nach oben, hissen Sie zusätzliche Segel und können so entweder (bei schnellerer Fahrt) flüchten oder das feindliche Schiff entern, indem Sie es direkt steuern. Das „Entern" ist aber nur ratsam, wenn die Gegner höchstens 50% mehr Mann an Bord haben als Sie selbst (und selbst dann kann es noch brenzlig werden), sonst endet das entscheidende Duell beider Anführer nämlich damit, daß Sie gefangen genommen und überwältigt werden.
Gerade das taktische Vorgehen bei Auseinandersetzungen unter Schiffen ist für den Spielverlauf mitentscheidend. Haben Sie eine gewisse Routine bei Gefechten auf See erlangt, bereitet es eigentlich keine großen Schwierigkeiten mehr, auch Schiffe mit stärkerer Besatzung zu erobern. Durch gezielte Kanonenangriffe reduziert sich sowohl die Anzahl der Gegner, wie auch die Wendigkeit des angegriffenen Schiffes. Sind bereits Segel und Masten des Gegners beschädigt und ist die Mannschaft in der Unterzahl, so dauert es meist nicht mehr lange, und der Feind gibt auf, indem er die weiße Flagge hißt (dazu sollten Sie sich immer in unmittelbarer Nähe des Gegners befinden). Haben Sie das Schiff erobert, stellt sich die Frage, ob Sie es behalten (was Ihr Ladevolumen vergrößert) oder versenken wollen (in der Regel wechseln so mehr Seeleute auf Ihre Seite). Entscheiden Sie selbst, was Ihnen sinnvoller erscheint. Achten Sie bei Seegefechten auch immer auf die Anzahl Ihrer Kanonen! Bei mehr als 20 Kanonen reichen bei kleineren Schiffen meist schon zwei Salven, um es zu versenken, und bei weniger als 5 Kanonen ist es so ziemlich unmöglich, größere Schiffe ernsthaft zu gefährden.
Den besten Fang, den Sie machen können, ist die „Fast Galleon". Dieser Typ ist für seine Größe noch sehr wendig und verträgt schon mal einige Treffer, ohne gleich schwer beschädigt zu sein. Sollte Ihnen im Verlauf des Abenteuers einmal dieses Schiff begegnen, versuchen Sie alles, um es für sich zu gewinnen - es lohnt sich! Beschädigte Boote sollten so schnell wie möglich in einer Stadt repariert werden, damit sie im Falle eines Angriffs voll einsatzbereit sind. Angriffe vom Schiff aus, gegen Städte und deren Forts sind neben Kämpfen auf dem Festland ein nicht ungefährliches Vorhaben. Leicht kann es passieren, daß Sie mit Ihrem Kriegsschiff die Stadt gegen den Wind angreifen müssen, und Sie so gut wie keine Chance haben, am Festland anzulegen, wenn es erforderlich wäre. Also, wichtigste Voraussetzung bei Angriffen vom Schiff aus gegen ein Fort ist, daß Sie die Stadt immer mit dem Wind ansteuern. Feuert das Fort seine Kanonen auf Sie ab, drehen Sie sofort in eine andere, vom Wind unterstützte Richtung ab, damit Sie dem Treffer ausweichen können (dies gilt natürlich auch bei Auseinandersetzungen zwischen zwei Schiffen). Arbeiten Sie sich allmählich unter Abgabe einiger gezielter Salven an das Festland in der Nähe des Forts heran, und entern Sie dieses. Hier gilt es nun, den gegnerischen Soldaten im Schwertkampf zu bezwingen. Bei der Wahl der Waffen kann man zwischen drei verschiedenen Typen wählen: Der Rapier hat die größte Reichweite, aber auch die geringste Durchschlagskraft. Das Longsword hat in beiden Fällen mittlere Werte, und der Cutlass ist die kürzeste Klinge mit der größten Wirkung. Als Anfänger sollten Sie besser den Rapier wählen, da Sie so den Gegner immer auf gewisser Distanz halten können, wobei erfahrenere Spieler ruhig den Cutlass nehmen können, um in kürzester Zeit entscheidende Erfolge zu erzielen. Achten Sie auch auf die Art Ihres Gegners. Ein erfahrener Pirat ist ein größerer Brocken, als ein Leutnant einer Kleinstadt, und dementsprechend sind auch seine Fähigkeiten im Kampf. Geraten Sie in eine Situation, in der Sie mit dem Rücken zur Wand stehen und der nächste gegnerische Treffer für Sie das Ende der Mission bedeutet, scheuen Sie sich nicht, den Rückzug anzutreten. Nur Selbstmörder lassen sich chancenlos niedermetzeln, wobei die verlorene Ehre durch Flucht bei der nächsten erfolgreichen Eroberung wieder hergestellt werden kann.
Bei Überfällen und Angriffen gegen Städte auf dem Festland sollte man sehr gezielt vorgehen, denn nirgendwo sonst können durch taktische Fehler so viele Gefolgsleute eingebüßt werden wie hier. Hilfreich ist in der Regel folgendes Verhalten: Warten Sie, bis sich die Gegner weit außerhalb Ihrer Stadt befinden. Versuchen Sie nun Ihrerseits, die eigenen Truppen im Dickicht oder Wald zu verbergen. Wenn der Feind Ihre Männer nicht mehr sehen kann, wird er anhalten. Bewegen Sie nun Ihre eigenen Truppen möglichst in sumpfiges Terrain außerhalb der Stadt, wobei die Gegner sehr bald folgen und angreifen werden. Während dieser Kämpfe steuern Sie die zweite Einheit (teilweise sind es auch drei) direkt auf das Fort zu. Der Gegner wird jetzt kaum mehr rechtzeitig zurückeilen können, und sie haben nun die Möglichkeit, im Schwertduell gegen den Soldaten alles zu entscheiden. Als Faustzahl sollte gelten, daß Sie eigentlich immer bei geschicktem Vorgehen im Zweikampf mit einer Anzahl von über 100 Mann gewinnen sollten.
Nach jeder erfolgreichen Eroberung segeln Sie in einen sicheren Hafen und speichern den Spielstand ab. Dies ist unerläßlich, um bei späteren Fehlern nicht wieder bei Null beginnen zu müssen. Um an möglichst viel Reichtum zu gelangen, ist es von Bedeutung, ge-

zielt wohlhabende Städte zu plündern (achten Sie auf Hinweise wie „New Goldmine in..."). Prüfen Sie, wie viele Forts die Stadt besitzt, und bevorzugen Sie am Anfang erst jene, die keine militärischen Stützpunkte aufweisen. Hier reicht ein einziger Schwertkampf, um erfolgreich zu sein. Auch Städte, die z. B. durch Indianer oder Malaria heimgesucht wurden, bieten sich für Angriffe geradezu an (die Anzahl der Soldaten dort ist wahrscheinlich stark dezimiert worden). Beschränken Sie sich bei diesen feindseligen Handlungen möglichst nur auf eine Nationalität (die spanischen Städte sind dazu am besten geeignet, da ihre Zahl am größten ist), um nicht den Kredit bei anderen Ländern zu verspielen. Versuchen Sie, bei Ihren Angriffen auf gegnerische Städte möglichst die gegnerischen Soldaten zahlenmäßig auf unter 5 zu bringen. Bei großer Übermacht Ihrerseits können Sie dann nämlich in der Regel dort den Gouverneur ablösen und ihn durch einen Mann Ihrer Nationalität ersetzen. So gewinnen Sie neues Land für Ihre Krone und erhalten während des nächsten Besuchs bei einem Ihrer Gouverneure einen höheren Titel sowie zusätzliches Land (danach wird immer wieder abgespeichert.). Als Faustzahl bei Angriffen auf Städte sollte gelten, daß Sie mindestens 10% der dort lebenden Einwohner an Piraten benötigen, um bei der Eroberung erfolgreich zu sein (bei 1000 Einwohnern reichen rund 100 Piraten für einen siegreichen Angriff). Haben diese Städte Forts, sollten Sie erst einmel per Schiff Angriffe mit Kanonen starten, um dort die Soldaten zu dezimieren. Dann ist ein Angriff über Land kein großes Problem mehr.

Eine andere Möglichkeit, reich zu werden ist, sich Informationen über den Silberzug oder die Schatzflotte zu verschaffen. Dies gelingt entweder durch Eroberungen feindlicher Piratenschiffe (der Piratenkäpitän verrät Ihnen, wenn sie ihn laufen lassen, wo die Schatzschiffe gerade ankern) oder durch gut gepflegte Kontakte zu den Töchtern der Gouverneure. Versuchen Sie, möglichst viele Gouverneurstöchter mit Ihrem Charme einzuwickeln, dann sind diese später für Sie immer Anlaufstellen für wichtige Informationen. Bei den weniger hübschen Frauen reichen meistens schon 2-3 nette Worte der Konversation, um Sie für Ihre Sache zu gewinnen, wobei die schönsten Damen sehr anspruchsvoll sind und erst nach langer Zeit (und erheblicher Reputation Ihrerseits) bereit sind, Hinweise zu geben. Machen Sie nicht den Fehler und lassen sich auf eine voreilige Heirat ein, denn dann versiegen augenblicklich alle übrigen Informationsquellen, und Sie müssen, um Anhaltspunkte über den Standort der Schatzflotte und des Silberzuges zu bekommen, immer wieder Ihre Frau in der entsprechenden Stadt aufsuchen, was oftmals lange Wege in Anspruch nimmt. Heiraten Sie erst, wenn Sie Ihr Abenteuer beenden wollen - das ist noch früh genug.

Ein weiterer wichtiger Aspekt im Spiel ist, Ihre verschollene Familie. Gehen Sie jedem Hinweis nach, der Sie zu einem Ort führt, wo Sie ein vermißtes Familienmitglied finden können. Jedes Mitglied hält für Sie einen Teil einer Schatzkarte bereit, auf der ein verborgener Inkaschatz eingezeichnet ist. Suchen Sie alle Teile der Karte mit dem dazugehörigen Bruder, Vater, usw, und Sie werden reich belohnt.

Auf hoher See ist es immer ratsam, sich Klarheit über die jeweilige Stimmung Ihrer Crew zu verschaffen. Nichts ist schlimmer als eine erfolgreiche Meuterei -verlieren Sie doch, neben Ihrer Reputation, auch den größten Teil der mitgeführten Schätze. Wenn also das Stimmungsbarometer Ihrer Mannschaft sinkt, versuchen Sie möglichst bald eine vielersprechende Eroberung durchzuführen, und vermeiden Sie es, in dieser Situation Tavernen und Städte anzusteuern, da sonst Teile Ihrer Mannschaft desertieren, und Sie als Folge davon möglicherweise Schiff und Ladung verlieren.

Wenn Sie nach fortgeschrittenem Spiel der Meinung sind, der Zeitpunkt sei gekommen, sich zur Ruhe zu setzen, bedenken sie immer, daß die Schätze, die Sie zum Schluß erhalten, immer kleiner werden, je größer Ihre Mannschaft ist (jeder bekommt seinen prozentualen Anteil). Wer diesen Effekt auf schurkische Weise umgehen will, der sollte folgendermaßen vorgehen: Attackieren Sie vorher noch eine große Stadt über das Festland und halten lediglich eine Gruppe Ihrer Piraten am Bildschirmrand fest, während Sie die anderen Männer ins Kampfgeschehen schicken. Dirigieren Sie diese so, daß möglichst viele Verluste entstehen, und flüchten Sie mit Ihrer Resevetruppe, wenn die anderen Mitglieder aufgerieben worden sind. So erhalten Sie dementsprechend mehr Gold bei Spielende. Ehrliche Piraten (gibt's die auch?) verzichten natürlich auf diese zweifelhafte Art der Kapitalbildung und teilen alles gemeinsam erkämpfte Gold auch gerecht auf.

Wenn Sie diese Tips alle im Laufe Ihres Spiels im richtigen Moment einbauen, werden Sie am Ende (vorausgesetzt, Sie haben keine schwerwiegenden Fehler gemacht) in der Rangfolge der Piraten ganz weit oben stehen und sich als wohlhabender Mann auf eine verträumte Insel der Karibik zurückziehen können.

Abschließend muß ich sagen, daß PIRATES! ein hervorragendes Programm ist, welches sich einen Platz in der ewigen Galerie der besten Computerspiele verdient hat, und abwechslungsreiches Geschehen über Monate intensiven Spielens garantiert!

UWE WINKELKÖTTER

High-Tech-Adventure

Programm: Tanglewood, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Microdeal, Cornwall, England.

Tatsächlich, auch in der Spieleszene geschehen noch Zeichen und Wunder: War doch **MICRODEAL** bisher eigentlich eher durch rasante Shoot-em-up's für die dicken 16-Bitter bekanntgeworden, so dürfte dieser Trend nun mit dem rasanten Action-Adventure **TANGLEWOOD** endgültig durchbrochen sein. So ganz taufrisch ist dieses Game allerdings auch nicht, denn MICRODEAL hatte (seltsam, aber wahr) bereits vor einem Jahr (also vor Urzeiten) ein Spiel mit exakt dem selben Namen und einer ähnlichen Spielhandlung für den nunmehr endgültig verstaubten Dragon herausgegeben. Was lag also näher, als eine gute Spielidee etwas weiterzuent-

»Das Programm überzeugt durch das gigantische, logisch aufgebaute Gameplay«

wickeln und für einen der boomenden 16-Bit-Giganten herauszubringen? Grundsätzlich ist gegen ein gut gemachtes Plagiat ja auch nichts einzuwenden, zumal, wenn man bei sich selber klaut (siehe auch ASM 9/86, S. 74!).
Worum geht's bei TANGLEWOOD? Nun, irgendwann in ferner Zukunft erhalten Sie (also der Spieler) einen Brief von Ihrem Onkel Arthur, der in großen Schwierigkeiten ist. Der hat nämlich von einer Minengesellschaft einen wertlosen Planeten abgekauft, dann aber durch einen Zufall festgestellt, daß es auf dieser Welt mit ihren seltsamen, telepathisch begabten Einwohnern superwertvolle Kristalle in geheimnisvollen Wäldern zu finden gibt. Der ehemalige Besitzer des Planeten (also die andere Firma) bekam aber Wind davon, klaute kurzerhand alle wichtigen Papiere, errichtete gut geschützte Stationen, entsandte automatische Robotersonden und verklagte den armen Onkel. Das war zuviel für den armen Kerl, und so wandte er sich an SIE, den hilfreichen Enkel. Ihre Aufgabe ist klar: Finden Sie die wichtigen Papiere! Neben diesem Primärziel verspricht die Anleitung aber noch einiges an Überraschungen und anderen Aufgaben, die erst im Laufe der Zeit erkennbar werden. Dies herauszufinden hätte allerdings den Rahmen eines Tests gesprengt, denn das Spiel verfügt über 12000 verschiedene Plätze, wobei zur Lösung sage und schreibe 10 Echtzeittage zur Verfügung stehen (übrigens: Das bereits zwei Jahre alte *Lords of Midnight* für den 48K-Specci besaß schon 48000 Räume!). Sie landen also nun auf TANGLEWOOD und steuern insgesamt 5 Minenfahrzeuge, die schon etwas antiquiert sind. Auf dem Display erkennen Sie das Fahrzeug, das Sie gerade angewählt haben. Übrigens werden alle Optionen mit der Maus gesteuert. Mit dem Mauscursor können nämlich verschiedene Buttons, die um den Rand des Display stehen, angewählt werden. Dabei stehen die „Schalter" 1 bis 5 für die Minenfahrzeuge, die unteren 4 dienen zum Speichern/Laden bzw. Unterbrechen/Abbrechen des Spiels, während mit den rechten vier Schaltern Daten oder Informationen abgerufen werden können. Zusätzlich gibt's noch fünf Felder, wobei das oberste das gerade gewählte Minenfahrzeug anzeigt, während in dem untersten interessante Objekte auftauchen, die man mit der Maus aufnehmen und in eines der drei leeren Felder ablegen kann. Drückt man bei dem zu untersuchenden Gegenstand den rechten Mausbutton, so erhält man noch zusätzliche Informationen oder wendet das Objekt sofort an. Fährt man mit der Maus schließlich auf das eigentliche Display, so befindet man sich sofort im Bewegungsmodus und kann mit der Maus den Roboter steuern. Diese Art der Fortbewegung wird allerdings beendet, wenn man in unbekanntes Gebiet vorstößt, das der Bordcomputer des Robots nicht mehr als künstliche Karte darstellen kann. Dann wechselt der Blick und man sieht direkt aus dem Fahrzeug heraus auf tolle Grafiken mit seltsamen Objekten. So Jungs, das war zwar 'ne Menge Zeug, aber mit der Maus rafft man diese Art des Adventurespielens rasend schnell. Apropos schnell: Jedes der Fahrzeuge hat unterschiedliche Fähigkeiten und ist unterschiedlich ausgestattet. So kann eines z.B. nur auf Wegen fahren, während ein anderes nur als Amphibienfahrzeug taugt. Bei dieser Masse an Features kann es natürlich nicht ausbleiben, daß man vielleicht erst nach Wochen oder gar Monaten merkt, daß man das Game ganz falsch angepackt hat. Aber selbst dann dürfte TANGLEWOOD noch eine Menge Spaß machen, denn es gibt einfach viel zu viel Action und spritzige Gags, so daß dieses Adventure wohl nicht so schnell langweilig werden dürfte. Bei meinen diversen Testerkundungen stieß ich z.B. doch tatsächlich auf eine richtige Metro-Station (inklusive Rolltreppe), mit der ich flugs an eine andere Stelle des Planeten versetzt wurde. Ein andermal fuhr ich kurzerhand in eine Kirche, in der sich eine Liedertafel befand. Nach dem Drücken des rechten Mausbuttons erklärte mir der Bordcomputer entrüstet, daß man wohl kaum von ihm verlangen könnte, Lieder zu singen. Hier gleich eine kurze Bemerkung zum Thema Sound. Es ist zwar ein solcher vorhanden, aber er ist stinkelangweilig. Also runter mit dem Lautstärkeregler! Beim dritten Anlauf geriet ich in einen Irrgarten, in dem ich aber immerhin noch eine Kreditkarte (!) finden konnte. Zum Rauslaufen langte es aber nicht mehr, da meine Batterien alle waren und auch keine Energietankstation in der Nähe war.
Das Rumlaufen auf diesem riesigen Spielfeld macht also jede Menge Spaß, und das, obwohl sich die Grafik in einem ziemlich engen Rahmen hält. Die Landschaften sehen nämlich nicht so toll aus, werden aber durch absolut witzig gestylte Objekte aufgelockert (Kirchen, Häuser, etc.), die aussehen, als wären sie frisch aus Grimm's Märchen entsprungen. Am besten hat mir das Titelbild gefallen, denn in der Mid-Res-Grafik habe ich auf dem ST noch nichts Besseres gesehen. Überzeugen konnte das Programm aber besonders durch das gigantische, logisch aufgebaute Gameplay, das nie langweilig wird. Es gibt jede Menge Überraschungen, tausende von Gegenständen, und das alles muß auch noch miteinander kombiniert werden! TANGLEWOOD ist somit mit Sicherheit eines der besten Action-Adventures für den ST, bei dem man lediglich bei der Grafik und der „geklauten" Spielidee Abstriche machen muß. Ansonsten ist es jedem fortgeschrittenen Adventure-Freak, der auch auf gut gemachte Action steht, vorbehaltlos zu empfehlen.

philipp

ASM HIT

TANGLEWOOD from MICRODEAL

TANGLEWOOD from MICRODEAL

TANGLEWOOD from MICRODEAL

Grafik	**8**
Vokabular	**(Maus)**
Story	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**

Tatort Metropolis

Programm: Metropolis, **System:** IBM PC (getestet), Tandy 1000, Schneider PC & 100% Kompatible mit 256K RAM und CGA/EGA oder einer kompatiblen Grafikkarte, Amiga mit 512K, Atari ST, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Melbourne House, England.

Von **MELBOURNE HOUSE** aus England kommt jetzt für alles, was den Anspruch erhebt, ein PC oder etwas ähnliches zu sein, ein Action-Adventure heraus, das auf dem Cover in den höchsten Tönen angepriesen wird. Die IBM-Version, die ich mir angesehen habe, verfügte sogar über eine Sprachausgabe, die in der Redaktion erst mal für Erheiterung sorgte. Nach einem Reset hatte ich dann glücklicherweise den Befehl, mit dem man die Sprachausgabe abstellt, in der Anleitung gefunden. Weiter auf dem Cover. Das Programm soll über sage und schreibe 20000 Vokabeln verfügen und auf Tastatureingaben des Spielers mehr als 60 Millionen Antworten geben können (inwiefern dies wirklich, wie es geschrieben steht, intelligente Antworten sind, bleibt dahingestellt).

Was ist zu tun? Metropolis, die Stadt der Zukunft, ein enormer High-Tech-Komplex, vollgestopft mit Robotern und Technik, ist das Ziel unseres „Ausflugs", der der Aufklärung mysteriöser Vorgänge in dieser Domäne der Datentechnik gilt. Wir, als Spezialagenten, haben als erstes die Aufgabe, ein verschwundenes Master Tape, ein Tonband, wiederzufinden. Hierzu kann man mit den in der Stadt umherlaufenden Robotern sprechen und sie so nach Dingen ausfragen, die man zur Lösung dieses Rätsels braucht. Natürlich kann man in Metropolis nicht nur herumlaufen und labern. Man kann umherlaufen, Gebäude betreten und einkaufen. Unser Mann, ein gut dargestelltes und fein animiertes Sprite, das auf dem Bildschirm reichlich Gesellschaft und Umgebung hat, wird über den Tastaturblock gesteuert und hat neben den Möglichkeiten, nach links und rechts zu gehen, die Fähigkeiten, durch Türen (jeder Art) zu gehen, Neuigkeiten abzurufen (das ist übrigens sehr nett gelöst; Wenn man die Neuigkeiten haben will, fängt in der rechten unteren Ekke eine Computermaid an, einen mit einer ordentlichen Menge Neuigkeiten zu versorgen) und die zuletzt von einem Roboter erhaltene Auskunft noch einmal zu lesen. Nebenbei bekommt man mit Taste „5" noch die Möglichkeit, die auf dem Bildschirm bei Tastaturbenutzung erscheinende eigene Sprechblase wieder verschwinden zu lassen. So startete ich dann meine erste Exkursion durch Metropolis. Sofort nach Spielbeginn fängt „Pixel Sprite", die Computermaid an, einen zu bequasseln. Wenn man die Sprachausgabe nicht wie ich gleich zu Beginn abgestellt hat, wird dies zu einer Tortur für das Trommelfell, der sich eigentlich nur Masochisten freiwillig aussetzen können. Also „SPEECH OFF", und weiter geht's. Die Bewegung der Sprites auf dem Bildschirm ist leider reichlich langsam und regt schon nach relativ kurzer Zeit zu ausgedehntem Gähnen an.

Plötzlich beginnt eine Taste der rechts auf dem Bildschirm dargestellten Zehnertastatur an zu blinken. Mein Instinkt sagt mir - drücken! Schon geschehen. Die Info, die ich bekomme, sagt mir, daß es im südlichen Sektor der Stadt einen Krieg gibt, an dem sich zwei Parteien gegenseitig die Schuld geben (und was hilft mir das? Ich stehe rum und rätsele, wie ich an das Master Tape kommen soll). Auf den ersten Blick ist Metopolis also ziemlich verwirrend. Hat man sich aber mit der Steuerung, mit dem etwas bedauerlichen Tempo und den überaus „intelligenten" Antworten abgefunden hat, sieht das schon etwas anders aus. Zur Unterstützung des Spielers findet man in dem (englischen) Manual eine ganze Menge Text, einen Plan von Metropolis sowie einige recht hilfreiche Tips.

Wer sich also für interaktive Actionadventures begeistern kann, sollte sich Metropolis auf jeden Fall mal anschauen. Vom Hersteller wird Bahnbrechendes versprochen. Bevor man aber 80 Mark für ein Programm ausgibt, das einen dann aufgrund seiner Zähigkeit schnell langweilt, sollte man Patentrezept Nr.1 anwenden und sich das Ding in Ruhe unverbindlich reinziehen, um sich dann zu entscheiden, ob man für Metropolis sein Sparschwein schlachtet. *Uli Mühl*

Grafik (IBM)	9
Vokabular	10
Story	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9

Klasse!

Programm: The Myth of Darkness, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 30 Mark, **Hersteller:** K. M.-Soft, Lindenberg, Allgäu.

Als Adventure-Fan wünscht man sich Programme, die nach Möglichkeit auch nach der Lösung immer noch interessant bleiben, weil sie wandlungsfähig sind. Dazu gibt es schon Ansätze, wie z.B. bei *Infocom*-Textadventures oder dem *Adventure Construction Set* von *Electronic Arts*. Einen ähnlichen Weg schlägt das Spiel **THE MYTH OF DARKNESS** von **K. M. - SOFTWARE** aus Süddeutschland ein! Mit einem im Programm enthaltenen Editor gelingt es, sich nach Wunsch eigene Labyrinthe oder Verließe zusammenzubauen, wenn man die auf der doppelseitig bespielten Diskette enthaltenen vorgegebenen Höhlensysteme bereits erforscht und überwunden hat.

Zu Beginn erhält man einen Charaktervorschlag, den man jedoch bei verschiedenen Attributen korrigieren kann. Hierzu stehen insgesamt fünf Punkte zur Verfügung, die man auf Lebensenergie, Kraft, Geschick, Geschwindigkeit, Energie, 7. Sinn und Schwimmen verteilen kann. Das Labyrinth wird in der Vogelperspektive dargestellt, der Bildschirmausschnitt sieht folgendermaßen aus: In der Mitte des Bildschirms sieht man das Spielfeld. Rechts und links darunter werden die noch verbleibenden Lebenspunkte angezeigt. Dazwischen wird die augenblickliche Tageszeit durch eine über den Himmel wandernde Sonne mitgeteilt. Der Charakter wird als Farbpunkt dargestellt (alle übrigen Bestandteile des Labyrinths sind detailliert abgebildet).

Erfolgreiche Angriffe und Abwehr von Feinden hängen von der Rüstung, der Geschicklichkeit und der Parade ab, die ein Abenteurer oder ein Monster besitzt. Interessant und in dieser Art bislang wohl einmalig ist der Gebrauch von Pfeil und Bogen. Eine Zielscheibe wandert über den Bildschirm (stellvertretend für das Monster), und man muß mit einem kleinen Fadenkreuz nun versuchen, möglichst genau zu treffen. Je besser man trifft, desto mehr Schaden nimmt das Monster. Für jedes getötete Monster gibt es Erfahrungspunkte. Erreicht man deren 250, so kann man seine Fähigkeit nochmal mit drei Punkten verbessern. Im Labyrinth findet man die verschiedensten durch Symbole dargestellten Gegenstände. Diese sind für den weiteren Spielverlauf sehr wichtig und erfüllen die unterschiedlichsten Zwecke. Hat man durch geschicktes Kombinieren oder auch durch Mitzeichnen eines Lageplans den Ausgang aus dem Labyrinth gefunden, wird der Schlußteil des Spielabschnitts geladen: Bei drei verschiedenen Händlern kann man nun die im Verlies gefundenen Schätze verkaufen. Der Händler stellt sich vor und nennt seine Preise für die Gegenstände. Ist der Spieler nicht mit den angebotenen Preisen einverstanden, kann er über den Joystick neue Vorschläge machen, auf die der Händler aber nicht unbedingt eingehen muß (tja, wie im richtigen Leben!). Dennoch kann man versuchen, dieses spezielle Teil auch woanders zu besseren Konditionen loszuwerden.

Hat man alle seine Schätze verkauft, kann man sich, um sein Vermögen zu vergrößern, auch noch in ein Spielcasino mit Roulette hineinwagen. Dort kann man wie beim bekannten Glücksspiel mit mehr oder weniger hohem Risiko und Gewinn einen gewünschten Einsatz wagen. Allein diese Spielidee hebt THE MYTH OF DARKNESS schon aus dem Einerlei der Software heraus.

Die Grafik des Programms ist gut und übersichtlich sowie detailliert. Der Sound ist hier untergeordnet.

Die Atmosphäre im Spiel ist gut (bei den vorgegebenen Labyrinthen). Das Preis-/Leistungsvehältnis ist als besonders gut einzustufen, erhält man doch einen hohen Gegenwert für sein Geld. Fazit: HE MYTH OF DARKNESS ist ein Programm, das eine Menge Unterhaltung und Spannung bietet und welches man jedem Adventure-Interessierten vorbehaltlos empfehlen kann. *Uwe Winkelkötter*

Grafik	8
Story	10
Atmosphäre	9
Vokabular	entfällt
Preis/Leistung	11

THE HUNT FOR RED OCTOBER

JAGD AUF ROTER OKTOBER

Die perfekte
U-Boot-Simulation!
Das offizielle Computerspiel
zu dem Weltbestseller
von Tom Clancy.

Komplett in Deutsch, auch auf dem Bildschirm.
Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen. Überzeugen Sie sich beim Händler, ob diese enthalten sind!

ariolasoft

Exklusive Distributor: AriolaSoft
Vertrieb Österreich: Karasoft
Vertrieb Schweiz: Thali AG

Erhältlich für Commodore 64,
Schneider CPC,
Atari ST, Amiga, IBM.

Adventure-Game im Brutalo-Stil

Programm: Slaine from 2000 AD, **System:** Spectrum (getestet), C-64, Schneider, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Martech, Sussex, England.

Was für ein Mann! Der wildgewachsene Drei-Tage-Bart umrahmt ein kantiges, männliches Gesicht, in dem zwei sinnliche Augen für den richtigen intelektuellen Touch sorgen. Die Lippen sind grimmig verzogen und lassen eigentlich nichts Gutes erwarten. Dieser Typ ist allerdings nicht der böse Onkel, von dem Mama und Papa immer erzählen, sondern ein recht brutaler Teenie-Comic-Held in Großbritannien mit dem Namen **SLAINE.** Dieser Superheld sorgt im besten Marvel-Stil mit seinem Schwert für viel Blut und Gerechtigkeit. Da **MARTECH** schon mit dem Action-Vorläufer *Nemesis the Warlock* einen echten Hit hatte, entschloß man sich, jetzt auch noch die Abenteuer des gripsarmen SLAINE zu versoften.

Herausgekommen ist nun zwar nicht ein Action-Spiel, aber ein immerhin ziemlich brutales Adventure mit ein paar ganz besonderen Features. Als erstes wäre das exzellente Titelbild zu erwähnen, mit unserem Helden als Motiv und den vorhin beschriebenen Merkmalen. Die zweite Besonderheit ist der konfuse Background, der den Spieler ziemlich unklar über das läßt, was er eigentlich tun kann oder nicht.

Also, in grauer Vorzeit (oder grauer Zukunft?) wird ein nettes kleines Dörfchen von einem „Sternenseher" mit dem Namen Cas Wallen niedergemacht. Der „Oberhäuptling" und große Beschützer des Dorfes greift aber nicht ein und wird zur Strafe von den Dorfbewohnern in seinem Schloß eingesperrt. Nun tritt die hübsche Tochter des Chefs auf den Plan und befreit ihren Daddy, was zur Folge hat, daß sich beide nicht mehr riechen können. Da ER aber SIE nicht umnieten kann, da SIE seinen wahren Namen kennt, schließt ER sie kurzerhand in den „Magischen Turm" ein und rächt sich dann mit einem grauenvollen Massaker bei den Dorfbewohnern, wobei er auch selber draufgeht. Kurz vor dem letzten Lebenshauch spricht er aber noch einen Fluch aus, so daß die Dörfler sich gezwungen sehen, den Leichnam bei den Steinen von Crommlin zu beerdigen. Soweit zur Story, jetzt kommt unser Schwarzenegger-Verschnitt zum Zuge!

Für die Steuerung von Slaine hat sich MARTECH was ganz tolles einfallen lassen, ein System, das den Namen REFLEX CONTROL trägt und sogar rechtlich geschützt ist. Unter diesem grandiosen Namen verbirgt sich folgendes: Die Gedanken (also die möglichen Spieloptionen) von Slaine huschen in einem hübsch ausgeschmücktem Window vorbei, und müssen per Joystick und einem Bildschirmcursor in der Form von zwei blutenden, abgehackten Händen rechtzeitig angeklickt werden, bevor sie wieder verschwinden. Dann wird die ensprechende Handlung ausgeführt und das Ergebnis in einem Textwindow und einem kleinen Grafikwindow dargestellt. Außerdem gibt's noch ein paar Informationen in Form von Pop-up-Menues.

Die Anleitung verspricht zwar, daß man sich nach einiger Zeit mit diesem System anfreunden würde, aber dieser Effekt trat bei mir nicht ein. Im Gegenteil, da die Hand auch noch über eine äußerst realistische Trägheitssteuerung verfügt, wurde mir das Spielen nach längerer Zeit immer mehr zur Qual. Immer, wenn ich gerade eine Option anklicken wollte, verschwand diese auch schon wieder in den unergründlichen Tiefen des Spectrums. Einzig und allein im Kampfmodus (in den man bei enstprechenden Feinden automatisch gelangt) ließ Reflex Control ein gutes Feeling aufkommen, denn mit schnellen Reaktionen und der geeigneten Option kann man die Burschen schnell in die ewigen Jagdgründe schicken. Natürlich kann ein echter Barbar auch in einen wilden Blutrausch verfallen (sofern die

Wie kommt ein Flic zu Geld?

Programm: Les Ripoux, **System:** Schneider CPC et PC, Thomson TO8/9, Atari ST, **Preis:** Ca. 50 DM, **Hersteller:** Cobra Soft

Viel zu tun hat man bei **LES RIPOUX** , einem Adventure, das man nicht so schnell weglegt. Es dauert zwar einige Zeit, bis man alle Funktionen und Befehle beherrscht und zur passenden Gelegenheit einsetzen kann, aber es lohnt sich! Schon die Spielanleitung hat es in sich. Sie sieht aus wie das kleine Extrablatt einer Zeitung und enthält sämtliche Tips und Tricks zu diesem vielseitigen Spiel. Es gehört ja auch etwas dazu, dem Kinoerfolg des Regisseurs Claude Zidi ein ebenso unterhaltsames Computerspiel entgegenzusetzen. Leider ist der Inhalt der Anleitung etwas unübersichtlich angeordnet, so daß man vor allem am Anfang des Spiels alle Hände voll zu tun hat, sich zwischen Befehlen, Erklärungen, Straßenkarte, alphabetischem Verzeichnis und Personenregister zurechtzufinden. Wenn man dauernd das Blatt drehen und wenden muß, während man sich gleichzeitig auf dem Bildschirm fortbewegt, schmälert das den Spielspaß um einiges. Später, wenn man über alles Bescheid weiß und mit allen Funktionen lässig umgehen kann, kann man sich den Aufgaben in LES RIPOUX voll und ganz widmen.

Genau wie im Film geht es hier um einen Pariser Polizeiinspektor, der mit seinem Lohn zwar einigermaßen herumkommt, sich aber keine großen Sprünge leisten kann. Sein größter Traum ist die Bar „Les rendez-vous des Trotteurs", die er am liebsten kaufen möchte. Fragt sich nur, wovon? Fest steht, daß der Inspektor einen Batzen Geld braucht: Zwei Millionen Francs. Außerdem muß er als Polizist eine annehmbare Verwaltungsnote erreichen: Siebzig. Sobald beide Bedingungen erfüllt sind, kann er seinen Chef, den Kommissar, um seine Entlassung bitten. Das Problem ist also, sich auf die Schnelle die zwei Millionen an Land zu ziehen und sich dennoch keine üblen Schnitzer zu erlauben. Wieso Schnitzer, fragen Sie? Ganz einfach: Mit der Penunze verhält es sich so, daß sie dem Inspektor wahrhaftig nicht in die Tasche fliegt, sondern er sie sich „besorgen" muß. Wie man das einigermaßen geschickt anstellt, weiß er aus der Trickkiste der zahlreichen Gauner und Betrüger, die ihm tagtäglich Arbeit machen. Noch dazu spielt das Ganze in dem alles andere als vornehmen Arrondissement Barbès. Hilfreich ist eine Beschreibung der ersten fünf Minuten des Spiels, die die Hersteller von **COBRA SOFT** dem Spieler an die Hand geben. Am Anfang be-

»fesselndes Adventure mit Pariser Charme...«

findet man sich im Kommissariat. Dort kann man über die Taste K mit dem Kommissar sprechen oder über die Taste O die Aufgaben des Tages erfragen. Unten am Bildschirmrand erscheint dann eine Leiste mit mehreren Befehlen. In der Rue Caulaincourt soll man seine Patrouille machen, in der Avenue Junot wird gerade eine Bank überfallen, in einer Metrostation soll jemand festgenommmen werden. Um alle Befehle übersehen zu können, hält man den Joystick nach links, und die Zeile läuft weiter. Man kann sich nun entschei-

ASM HIT

Sláine

Kraftpunkte voll ausgefüllt sind), und mit der Option „WARP" werden dann alle Gegner niedergemetzelt. Gratis gibt's dazu noch ein hübsches Bildchen mit dem wutverzerrten Gesicht unseres Helden. Gegen einen wilden Computer-Fight ist ja grundsätzlich nichts einzuwenden, aber die Häufigkeit der Angriffe bei SLAINE waren schon nervig. Nur mit Mühe und Not erreichte ich das Grab des „Beschützers", entdeckte aber nichts und machte mich dann auf dem Weg zu einem anderen Dörfchen. Dort angekommen, ging ich natürlich sogleich in eine Kneipe, in der ich mich gleich mit dem Wirt anlegte und endgültig umgelegt wurde. Doch was sahen meine entzüdeten Augen? Nach kurzer Zeit stand ich wieder von den Toten auf und hatte sogar mehr Energiepunkte als zuvor!

Also ehrlich Leute, SLAINE besitzt zwar eine phantastische Grafik und eine witzige Textausgabe, aber der Rest ist wirklich zum Grausen! Die dauernden Angriffe, die schwierige Steuerung und der (unnötig?) brutale Plot ließen bei mir nicht viel Adventure-Feeling aufkommen. Das Programm ist somit zwar programmtechnisch gut durchgestylt, zeigt aber erhebliche Schwächen im Spiel selbst. Ein reines Action-Game hätte SLAINE wohl besser gestanden ... *philipp*

Grafik	**11**
Story	**7**
Atmosphäre	**6**
Vokabular	**(Menü)**
Preis/Leistung	**7**

den, was man zuerst macht. Das hängt erstens von der Dringlichkeit und zweitens vom Ort ab, an dem sich der Inspektor gerade befindet. Ich habe z.B. die Aufgabe, Mamadou M'Bogwe bei der Metrostation Abbesses festzunehmen. Zu diesem Zeitpunkt befinde ich mich nach einer „Trainingswanderung" durch die Straßen des Arrondissements auf dem Boulevard de la Chapelle. Auf dem beiliegenden Plan schaue ich nach, wo sich die Metrostation Abbesses befindet. Auf der linken Bildhälfte gibt es ein kleines Kästchen, das einen Ausschnitt des Straßenplans von Barbès zeigt. An der Stelle, wo ich mich gerade befinde, sieht man einen kleinen weißen Punkt. Das bin ich. Mit dem Joystick oder der Maus bewege ich mich nun über den Boulevard Rochechouart bis zur Place Pigalle, dann durch eine Nebenstraße in nördlicher Richtung bis zur Abbesses. So einfach ist es natürlich nicht immer. Nehmen wir an, ich wüßte nicht mehr genau, wo ich eigentlich bin. Um mir zu helfen, drücke ich die Taste x: Es erscheint eine Leiste am unteren Bildrand, auf der die Koordinaten meines Standpunkts, meine Verwaltungsnote und mein körperlicher Zustand verzeichnet sind. Auf dem Weg zur Abbesses kann ich mich dann anhand der Koordinaten immer wieder vergewissern, ob ich auf dem richtigen Weg bin. Es versteht sich von selbst, daß ich nicht dauernd zu Fuß gehen muß. Mit der Taste V fahre ich Auto, mit G sogar mit Blaulicht. Im Fall der Metrostation empfiehlt es sich natürlich, die Metro zu benutzen. Mit Taste M gelange ich rasend schnell zur Abbesses. Im Menü erscheinen die Namen verschiedener Metrostationen, mit Maus oder Joystick klicke ich mein Fahrtziel an, und wenige Sekunden später bin ich da. Tatsächlich treffe ich dort auf Mamadou. Ein Gespräch dürfte hier nicht viel bringen, also drücke ich Taste A, das bedeutet Festnehmen. Klar, er will nicht, denn er weiß gar nicht, was er verbrochen haben soll. Also drücke ich C, anders gesagt, ich haue ihm eine rein. Er flüchtet: Ein zweiter weißer Punkt bewegt sich auf dem Plan links im Bild von mir weg. Schnell hinterher. Da muß man sehr schnell reagieren. Meistens habe ich es übrigens nicht geschafft. Macht nichts, ich habe noch mehr zu tun. Vor allem muß ich langsam daran denken, die Kohle für die Bar zusammenzuraffen. Beim nächsten Ganoven versuche ich es einfach mit Erpressung, genau genommen handelt es sich in so einem Fall um eine Schutzgebühr. Um den Preis festzusetzen, drücke ich auf N. Nun habe ich mit Hilfe des Joysticks die Möglichkeit, verschiedene Geldsummen einzusetzen. In diesem Fall kann man ruhig eine höhere Summe vorschlagen. Es kommt ganz darauf an, wieviel dem Betreffenden seine Freiheit wert ist. Im Fall einer Einigung drücke ich auf E und sacke die Mäuse ein. Übrigens kann man sich über den momentanen Kontostand über die Taste B auf dem laufenden halten. Und der arme Inspektor kommt endlich zu Geld.

Auf meinen patrouillenmäßigen Streifzügen durch das Quartier begegne ich sowieso einer Menge alter Bekannter. Da ist zum Beispiel der brasilianische Transvestit Pedro Cunao, der sehr charmant meinen Gruß erwidert und mir zuruft, daß ich ihn verrückt mache. Als ich versuche, ihn dazu zu bewegen, mir ein paar Informationen zu geben, weiß er, wie immer, von nichts. Er ist ein lieber Kerl, ich lasse ihn in Ruhe. Auf dem Boulevard Rochechouart treffe ich René La Came, einen sehr unfreundlichen Zeitgenossen. Er schnauzt mich sofort an und beschimpft mich. „Verpiß dich, dreckiger Bulle." Es steht mir frei, wie ich darauf reagiere. Sonia Mazel, die mir wenig später über den Weg läuft, ist immer fleißig: Sie fragt mich, ob ich mit ihr aufs Zimmer gehen möchte. Dazu bin ich zur Zeit leider zu geizig, sonst wird es nämlich nie was mit meiner kleinen Bar. Auf dem Kerbholz scheint sie nichts zu haben, da gibt es interessantere Leute, die sich einen kleinen Gefallen schon eher etwas kosten lassen. Eine beträchtliche Steigerung erfährt die Summe der Ersparnisse des Inspektors, wenn er einen der Gros-bonnets trifft. Das sind für einen Polizeiinspektor beruflich gesehen die ganz dicken Fische. Sie sind die Drahtzieher der großen Coups, die guten Grund haben, sich lieber im Hintergrund zu halten und daher gern und reichlich für das Schweigen des Inspektors zahlen.

Falls mir jemand bei einer Festnahme dumm kommt und mir die Visage polieren will, kann ich im Notfall von meinem Revolver Gebrauch machen. Allerdings ist bei solchen Aktionen Vorsicht geboten. Falls ich über die Taste T auf jemanden schieße, obwohl ich nicht angegriffen worden bin, dann ist das ein übler Schnitzer. Wenn es keine Zeugen gibt, habe ich Glück. Wenn aber die Boeufs-Carottes (ein Geheimdienst) mich erwischen, ist es erstmal aus. Sichtbar werden die Boeufs-Carottes nie. Gefährlich wird es, wenn ich mit meiner schlechten Verwaltungsnote auffalle. Dann kann ich sicher sein, daß sie mich verfolgen. Das kann man aber leicht nachprüfen, indem man seinen eigenen Weg nochmal ein Stück zurückgeht. Um sie abzuhängen, gibt es nur ein Mittel: Die Metro, denn in ihrem unterirdischen Labyrinth ist man schnell untergetaucht. Die Boeufs-Carottes können dem Inspektor jedoch auch Freundschaftsdienste erweisen. Wenn man zum Beispiel bei dem Versuch, jemanden zu verhaften, verletzt wird, lassen sie die Verwaltungsnote um einiges ansteigen.

Erwähnenswert, insbesondere für Französischfreunde, ist die Umgangssprache mit all ihren Höhen und Tiefen, in der die Dialoge geschrieben sind.

Bis der Inspektor sich endlich im Bistrosessel seiner Bar gemütlich zurücklehnen kann, um an einem Apéritif zu nippen, macht er schon eine Menge durch. Aber ich verspreche jedem, der sich das Spiel zulegt, daß es wahnsinnigen Spaß macht, weil es ein wirklich fesselndes Adventure ist. A bientôt, Paris! *Astrid Ruuben*

Grafik:	**8**
Atmosphäre:	**10**
Story:	**12**
Vokabular:	**11**
Preis/Leistung:	**10**

Mit Schwert und Zaubertrank

Programm: Turlogh le rodeur, **System:** Schneider CPC 464, 664, 6128, **Preis:** Ca. 55 DM, **Hersteller:** Cobrasoft

Das Königreich von Thoz wird von bösen Kräften bedroht. Der Held dieses Adventures, **TURLOGH LE RODEUR** ist der einzige, der das Land retten kann. Leider begegnet er auf seiner Mission einer ganzen Menge böswilliger Wesen wie Kobolden, Riesen, Bären, Archaeopterigen, Drachen usw. Wenn das Spiel beginnt, erscheint auf dem Bildschirm links das Bild des Turlogh und rechts ein Bild des Orts, an dem er sich gerade befindet. Unten ist eine Leiste mit verschiedenen Kästchen: Wenn man mit dem Joystick auf das linke äußere Kästchen geht, erfährt man die Konditionswerte des Feindes. Links daneben können die Werte der Kraft und des Glücks abgelesen werden, daneben liegt die Magie und die Lebenserfahrung; in der Mitte sind die Kampfarten dargestellt, anschließend die Konditionswerte von Turlogh und rechts außen das Entscheidungskästchen, das gleichzeitig dazu dient, das nächste Bild auf den Bildschirm zu holen (in der Beschreibung SUITE genannt). Nach der Vorgeschichte muß man zunächst die Werte der einzelnen Kommandos in den Kästchen festlegen. Man kann z.B. entweder jeweils 10 Punkte auf die Werte Kraft und Glück setzen oder 12 Punkte auf Kraft und 8 Punkte auf Glück. Wenn alle Werte festgelegt sind, kann's losgehen. Ein Druck auf RETURN, und das nächste Bild erscheint: Links sehe ich eine Landschaft, rechts Turlogh, und in der Mitte einen reitenden Turlogh. Wenn er anhält und absteigt, sieht man in der Mitte nur das Pferd, das sich ab und zu bewegt und Gras frißt. Während er so dahinreitet, verwandelt sich das SUITE-Kästchen in ein Entscheidungskästchen: Auf beiden Seiten des Kreissymbols ist nun ein Viereck. Mit dem Joystick nach oben oder nach unten kann man eine Möglichkeit auswählen. An dieser Stelle geht es darum, zu entscheiden, ob Turlogh weiterreitet, oder ob er einen Umweg macht, um sich von der Zauberin Achnea beraten zu lassen. Ich nehme es gleich vorweg: Die sinnvollere Entscheidung ist die für die Beratung bei Achnea. Mit dem Druck auf RETURN erscheint ihr Bild auf der linken Bildschirmseite. Darunter steht, was sie Turlogh vorschlägt. Da sie ja aus ihrer Glaskugel schon von der schwierigen und gefährlichen Mission des Ritters erfahren hat, mixt sie ihm einen Zaubertrank, den er mit leichtem Ekel, aber vertrauensvoll hinunterschluckt. Die erste Wirkung zeigt sich sofort: Turlogh ist auf einmal ganz hingerissen von Achnea... Am nächsten Morgen gibt sie ihm einen Mondring, der ihn beschützen soll, und Turlogh macht sich auf den Weg. In einem Tal mit Feldern und Wiesen sieht er zwei brutale Typen, die die Bauern mit Peitschen zum Arbeiten antreiben. Wieder steht er vor der Entscheidung, ihnen zu helfen oder nicht. Hier empfehle ich, gleich weiterzureiten, denn die Schlägerei mit den Gobelins bringt nicht viel, außerdem hat Turlogh es eilig. Also weiter! Er reitet Tage und Nächte durchs Land, bis er auf Schloß Much'quaryat ankommt, das offensichtlich nach einem Kampf sehr heruntergekommen ist. Er sieht drei Zwerge vor dem Eingang. Da sie ihn noch nicht entdeckt haben, entscheidet er sich dafür, nach einem unbewachten Eingang zu suchen. er findet ihn und betritt die dunklen Gemäuer. Im Keller findet er ein richtiges Labyrinth. Wieder muß er sich entscheiden, ob er die Gänge untersuchen will, oder ob er sich lieber draußen mit den Zwergen befassen möchte. Ich habe mich für die Erforschung der Innenräume des Schlosses entschieden. Das nächste Bild zeigt, wie der glitzernde Mondring Achneas Turlogh den Weg zeigt. Danach sieht man ein großes schweres Eisentor. Was verbirgt sich dahinter? Ein großer Saal. Ich entschließe mich, zu bleiben und mit aller Kraft das Gitter hochzuheben. Bravo, ich hab's geschafft! Allerdings wartet drinnen eine unangenehme Überraschung auf mich: Ein Riesenmonster. Anstatt den Saal zu verlassen, beschließe ich selbstbewußt, das Monster in Stücke zu reißen. Leider habe ich mit dem Einsatz meiner Waffen und Kräfte schlecht gehaushaltet, denn der arme Turlogh erliegt den Schlägen seines Gegners. Aus das Spiel.
Also nochmal das Ganze:
Beim folgenden Durchgang will ich schlauer sein und versuche gleich, die Sache mit den Zwergen hinter mich zu bringen. Wie erwartet, sind sie nicht gerade auf Freundschaft aus. Leider habe ich auch diesmal schlechte Karten, denn aus dem Schloß kommen Riesen hervorgekrochen, die den Kampf sozusagen mit einem Schlag beenden. Das war also mal wieder nichts. Der tödliche Ausgang der Kämpfe wird in diesem Spiel von **COBRASOFT** besonders eindrucksvoll dargestellt: Das Bild des Turlogh ist jedesmal blutüberströmt.
Immerhin weiß ich schon über einige Gefahren Bescheid. Deshalb versuche ich im dritten Durchgang etwas ganz Anderes. Denn Turlogh steht noch eine andere Möglichkeit zur Verfügung: In der Nähe des Schlosses gibt es nämlich eine Höhle. Er verkriecht sich in die Höhle, um dort bis zum Morgen zu warten. Dummerweise hat auch die Sache mit der Höhle einen Haken. Zu seinem Entsetzen muß der mutige Turlogh feststellen, daß ein riesiger Bär es sich hier schon gemütlich gemacht hat. Er kommt aber auch überall zu spät! Mit dem Bären ist natürlich auch nicht gut Kirschen essen. Diesmal habe ich meine Kräfte, die Waffen, das Glück, die Zauberkraft und alle anderen hilfreichen Mittel geschickter eingeteilt. Das Ergebnis ist leider immer noch nicht ausreichend, denn der Kampf mit dem Vieh dauert zwar länger, dafür ist der gute Turlogh aber hinterher genauso tot wie nach den anderen Kämpfen. Da heißt es trainieren. Da das Training im Rahmen eines Spieletests jedoch zu zeitaufwendig gewesen wäre, habe ich mir einfach mal das Demo zu TURLOGH LE RODEUR angesehen. Da kommt noch so einiges auf die Spieler zu, soviel steht fest. Es lohnt sich bestimmt, dieses Spiel zu kaufen, denn es passiert immer etwas Neues, und man kann seine Erfahrungen gut verwerten. Allerdings mag die teilweise brutale grafische Darstellung so manchen vom Kauf des Spiels abschrecken.

Astrid Ruuben

Grafik:	**7**
Sound:	**8**
Atmosphäre:	**9**
Vokabular:	**8**
Preis Leistung:	**8**

Infocom

Programm: Border Zone, **System:** IBM (getestet), andere Systeme folgen, **Preis:** Systemabhängig ca. 90 DM, **Hersteller:** Infocom.

Wow! Mit **BORDER ZONE** hat die für ihre Adventures berühmte Firma **INFOCOM** mal wieder voll zugeschlagen. Die freudige Nachricht für alle Infocom-Anfänger bzw. Leute, die sich wegen mittelmäßiger Englisch-Kenntnisse bisher noch nicht an Infocoms herangewagt haben: Das ist was für Euch, denn die erforderlichen Eingaben sind auch mit ein paar Jahren Schulenglisch gut zu bewältigen! Doch zunächst zur Story.
BORDER ZONE ist ein dreiteiliges Adventure, in dem man drei Rollen einnehmen muß. Die drei Teile sind miteinander verquickt, so daß der Eindruck entsteht, man spiele drei Personen in einem Film. Und bei dem Film handelt es sich um einen Spionagethriller erster Güte!
Part 1 spielt in einem Zugabteil. Sie übernehmen die Rolle eines Kaufmannes, der gerade aus dem „Ostblock" kommt. Das Land heißt hier Frobnia, und Sie sind froh, wenn sich der „eiserne Vorhang" wieder hinter Ihnen senkt. Noch sitzen Sie friedlich in Ihrem Erste-Klasse-Zugabteil, aus dem Sie eigentlich erst in Litzenburg, dem neutralen Land der Story, wieder aussteigen wollten. Doch dann kommt alles ganz anders: Ein Mann öffnet Ihre Abteiltür, erklärt Ihnen, daß er ein West-Spion sei, überreicht Ihnen ein

Zum Gähnen

Programm: Axe, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 10 DM, **Hersteller:** Top Ten.
Bei diesem Adventure schleppt sich die Abenteuerlichkeit ganz schön hin. Spannung kommt kaum auf, weil alles unheimlich lange dauert.
Es geht um Barrin und seine Schwester Mirriam, die sich in der Stadt Lochgor befinden und diese von bösen Mächten befreien sollen. Zunächst habe ich mir das Demo auf der B-Seite der Kassette angesehen. Leider konnte ich nicht viel zur Handlung des Spiels erfahren; einige Personen wurden vorgestellt und das Land Carthelion, das unter fremden Herrschern leiden muß. Nach dem Laden des Programms erscheint eine Landschaft mit Meer und Bergen, die unter dem Bild beschrieben wird.
Der Spieler ist nun Barrin. Oben im Bild erscheint der Modus, den der Rechner für den Textcursor bestimmt. Zuerst der Modus A: Hier gibt das Programm eine Einschätzung der Lage ab. Beliebteste Aussage ist „Silence". Anschließend kommt entweder C oder t. Im C-Modus kann man verschiedene Quick-Commands wie A für „approach" oder S für „South" eingeben. Am Anfang empfiehlt es sich, erst einmal die Umgebung abzuklappern. Gut, daß die neuauftauchenden Landschaften unter dem Bild erklärt werden, sonst würde man teilweise gar nicht erkennen, was Sache ist. Als der Rechner mir den Modus t aufgibt, muß ich also etwas sagen. Einmal kam ich im Dunkeln an einem erleuchteten Haus an, und der Computer fragte mich, ob ich nicht eigentlich schon schlafen müßte. Ich antworte mit einem „Let's go on", aber es kommt keine Reaktion. Leider ist mir nicht klar, was ich noch Sinnvolles sagen kann, denn die Reaktionen auf meine Äußerungen sind ziemlich unergiebig. Plötzlich ist der nächste Tag angebrochen, und da ich aus dem Demo weiß, daß mein Schicksal sich im Norden entscheidet, gehe ich munter Richtung Norden. Und da passiert's! Ein Typ baut sich drohend vor mir auf, die Optionen „Back off" und „Be killed" blinken in der Landschaft auf, ich drücke B für „Back Off", aber es nützt nichts, der Wanst tötet mich. Der ganze Bildschirm blinkt rot und gelb mit der Aufschrift „You are dead", und das war's dann wohl.
Das Programm für dieses Adventure ist in Basic geschrieben, was die schlechte Qualität ein wenig erklärt. Jeder Schritt dauert wahnsinnig lange, und im Verhältnis zu den langen Wartezeiten auf irgendwelche Reaktionen sind diese recht spärlich. Der Frust nimmt dem Spieler jede Neugier, die normalerweise mit einem Adventure fast automatisch geweckt werden sollte. Wer genug Ausdauer hat, kann sich **Axe** dennoch beruhigt kaufen, denn es kostet nur zehn Mark. Abgesehen davon ist das Programm nach einer Science Fiction-Geschichte geschrieben worden, die als Taschenbuch erschienen ist. Bemerkenswert ist zudem der Sound, der zu Beginn des Spiels ertönt: Eine Donovanartige Stimme singt ein ebensolches Lied. Zu dem Game gibt es die Musik übrigens auch als Musikassette. Das läßt eigentlich auf ein interessantes Adventure hoffen, aber was dann kommt, ist eher enttäuschend. *Astrid Ruuben*

Grafik:	7
Sound:	10
Story:	7
Atmosphäre:	5
Vokabular:	8
Preis/Leistung:	8

für Einsteiger

Dokument, das Sie an eine Kontaktperson auf dem Ostnitzer Grenzbahnhof abgeben sollen, gibt Ihnen Erkennungszeichen und Codewörter und verschwindet wieder, nicht ohne noch ein paar Tropfen Blut auf dem Abteilboden zu hinterlassen. - Schon sitzen Sie drin, im größten Schlamassel.

»... die „Ereignisse" folgen einander auf dem Fuße, so daß nicht eine Minute Langeweile aufkommt.«

Natürlich ist die Anwesenheit eines West-Spiones im Zug nicht unentdeckt geblieben. Man sucht bereits nach ihm. Abteil für Abteil wird durchgekämmt. Wohin mit dem Dokument und der verräterischen Nelke?
Selbst wenn Sie es auf Anhieb schaffen, der ersten Kontrolle zu entgehen, wie überlisten Sie die Grenzer? Aber - nicht verzweifeln! Unter „hint" gibt es jede Menge Hinweise, die zum Teil sehr deutlich ausfallen, so daß damit eigentlich jedem geholfen werden dürfte. Wenn man sich den Spielspaß noch etwas erhalten will, sollte man nicht zu oft auf diese Hinweise zurückgreifen, da die Lösung sonst zu einfach ist (eine Tatsache, die man nicht gerade oft bei Infocom-Adventures vorfindet).

Im zweiten Teil übernehmen Sie die Rolle des bewußten Westspions, der sich durch einen Sprung aus dem Fenster gerade noch vor der Grenze aus dem Zug hat absetzen können. Ihr Problem ist jetzt zunächst Ihre Verwundung. Außerdem müssen Sie zusehen, wie Sie über die Grenze kommen. Da man weiß, wer Sie sind und wo Sie sich in etwa befinden, beginnt Ihre Aufgabe zunächst damit, die Blutung der Verwundung zu stoppen und den Suchhunden zu entkommen, ganz abgesehen vom Jeep mit den Leuten, die nach Ihnen suchen. Die Grenze an sich ist da noch ein ganz anderes Problem. Schließlich spielen Sie im dritten Teil die Rolle eines Ostspions, der seinen Teil in Ostnitz zu erledigen hat.

Was an diesem Adventure gerade für Infocom-Anfänger interessant ist, ist die recht sachliche und von der Sprache her einfache aber deshalb trotzdem ausreichende Ortsbeschreibung. Auch für die Antworten, die das Programm erwartet, braucht man nicht allzu lang im Sprachschatz (oder gar Wörterbuch) zu wühlen. Außerdem gibt es ja noch die im Programm integrierten „hints", die zum Teil wörtlich (!) angeben, wie ein bestimmtes Puzzle zu lösen ist. Damit kann auch der Adventure-Anfänger (vom „Infocom-Anfänger" mal ganz zu schweigen) die drei Teile des Adventures lösen. Damit auch die Fortgeschritteneren auf ihre Kosten kommen, kann der Zeitablauf im Adventure (die Uhr läuft immer mit, auch, wenn man nachdenkt!) zwischen langsam und schnell umgeschaltet werden. Am Anfang befindet sich Teil 1 im Langsam-Modus und die anderen beiden Teile sind auf schnelleren Ablauf geschaltet. Auf diese Weise kann man den Schwierigkeitsgrad noch etwas steuern (und man kann und sollte auch auf die „weitergehenden" Tips verzichten).
Insgesamt vermittelt das Adventure eine sehr dichte Atmosphäre. Wenn man sich richtig in die jeweilige Figur hineinversetzt, steigt die Spannung ständig mit dem Ablauf der Zeit. Auch die „Ereignisse" folgen einander auf dem Fuße, so daß nicht eine Minute Langeweile aufkommt.
Sie sollten sich also mal als Darsteller in diesem Krimi versuchen, und wie gesagt, vor dem Englisch sollten Sie sich auch nicht fürchten: Es ist halb so schlimm! Und gerade weil der Infocom-Parser so gut ist, kann man ebenso mit Zwei-Wort-Befehlen arbeiten, wie ganze Sätze und Befehlsketten verwenden.
Ich hoffe, ich habe Ihre letzten Zweifel beseitigt. Greifen Sie zu! *Martina Strack*

ASM HIT

Grafik	**(entfällt)**
Story	11
Atmosphäre	11
Vokabular	10
Preis/Leistung	9

Als die Menschen laufen lernten

Programm: Sapiens, **System:** Atari ST (angeschaut), MS-DOS, Schneider (im Januar '88), **Preis:** Ca. 65 DM (ST), **Hersteller:** Loriciels, Frankreich.

Wer schon immer mal als Neandertaler durch die Urzeit wandeln wollte, für den ist dieses Spiel das richtige. **SAPIENS** heißt ein etwas anderes Adventure, ein sogenanntes „Echt-Zeit-Abenteuer" mit über 3.000.000 Bildern (so zumindest laut Hersteller). Der Hobby-Abenteurer begibt sich in eine Epoche (vor etwa 10.000 Jahren), wo das Leben und Sterben unserer Vorfahren vom Ausgang des Jagdglücks abhing. **LORICIELS** präsentiert uns dieses Grafik-Abenteuer in mehreren „Zeitzonen", will sagen: in verschiedenen „Perspektiven". So kann man in der

> **»Ein besonders feines Game – nicht nur für Adventure-Freunde!«**

ersten Abteilung wählen, ob man die Landschaft, einen „lateralen" Blickwinkel, ein Panorama oder die Übersichtskarte bewundern möchte. Im Kasten links werden die verschiedenen Möglichkeiten der Handlungs-Ebene angezeigt (z.B. ablegen, sagen, schauen, geben, konsumieren, schlafen, machen...). Eine nett animierte kleine Hand fungiert als Führer durch die Menüpunkte. In der Kommunikations-Ebene wird die Verständigung mit anderen „Wilden" angestrebt. Am Beispiel: Klickt man links den Punkt „Say" an und wählt man aus dem rechten Kasten meinetwegen „What do you want?", erhalten Sie in der Kopfzeile des Bildes eine Antwort, auf die Sie reagieren können oder auch nicht. So ist es beispielsweise möglich, wichtige, „evolutionäre" Informationen aus den Leuten herauszubringen (Man beachte: Auch kleine Geschenke erhalten die Freundschaft!). Wenn diese partout nicht wollen, kann man die News aus ihnen herausprügeln (Axt in die Hand nehmen und wie wild damit rumfuchteln - das macht Eindruck. Und: Wenn es schon zu einer kriegerischen Auseinandersetzung mit Gliedern eines fremden Stammes kommt, dann achten Sie bitte auf das Köpfchen oben links. Wenn dieses so langsam, aber sicher „blasser" wird, ist Ihre Energie verbraucht.

Das gleiche gilt auch für Ihren Gegner. So können Sie sehen, wann Sie das Weite suchen sollten. Die meiner Meinung nach wichtigsten Punkte sind, wie bereits erwähnt, „Say", „Look" (die Untermenüs geben Ihnen die Möglichkeit, die örtlichen Gegebenheiten in drei Perspektiven zu beobachten, wobei „Lateral View" unseren Held und dessen „nachbarschaftlichen Verhältnisse" deutlich macht) und „Make" (diese interessante Option erlaubt es dem Spieler, sich auf die Suche nach brauchbaren Gegenständen zu machen, um seine menschlichen Fähigkeiten - wiederum „evolutionär" zu vervollkommnen. Im Klartext: Feuerstein oder Metallstück finden, um sich Waffen zu basteln! Im Screen können Sie sich anschauen, wie die „perfekte Waffe" aussieht. Nach diesem Entwurf werden Sie nun in Heimwerker-Manier Ihre ganz persönlichen Waffen basteln.

Die Grafik ist Loriciels tadellos gelungen, ebenso der Sound. Wenn man seinen Namen und sein Geschlecht eingegeben hat, kann's losgehen. Es geht - wie bereits erwänt - um einen Steinzeitmenschen, der im Adams-/Evakostüm durch die Gegend läuft. Irgendwann wird die Landschaft grün mit Apfel- und Birnenbäumchen. Gelegentlich hoppelt auch ein Hase hin und her. Trotz eingehenden Studien der Anleitung (siehe oben!) wußte ich in manchen Situationen doch nicht so ganz, ob und wie ich etwas mit meinem Held/meiner Heroine anfangen kann. Bei sämtlichen Durchgängen lief die Sache auf dasselbe hinaus: Nach kurzer Unterhaltung mit einem Mann oder einer Frau von irgendeinem hungrigen Stamm wurde ich niedergemetzelt. Auch das wurde grafisch sehr deutlich dargestellt. Es sah wirklich eklig aus, wie die Stammesmitglieder mich mit ihren Hakkebeilchen abschlachteten. Untermalt wurde das Ganze mit eindrucksvollen Geräuschen. Dummerweise habe ich nicht herausgefunden, wie man sich gegen diese üblen Gesellen zur Wehr setzt. Wenn man am Joystick kräftig herumrührt, boxt man, was aber letzten Endes nichts nützt; ins Gras beißen mußte ich jedesmal. Im Menü erscheint anschließend ein „Geschwächt", „Schwer verletzt" oder „Du bist tot".

Das Gameplay war für mich also ganz schön schwierig. „Nicht verzagen!", dachte ich bei mir, als ich bemerkte, daß meine Helden-Figur in jedem neuen Bild (Lebenslage) sich genau umschauen muß. Überall befinden sich, versteckt, kleine Teile, die zusammengesetzt ein brauchbar Ding ergeben. Man achte also stets auf Feuersteinchen und wilde Beerchen. Letztere kann man wunderbar zu einem erfrischenden Trunk zusammenmixen. Das Zeug ist ebenso wichtig wie der Vorrat an Wasser - lebenswichtig (mit dem „Take"-Befehl werden diese Sachen ins „Inventory" befördert; benutzt man „Give", kann man damit Tauschgeschäfte machen).

Summa summarum: Unterm Strich bleibt, daß LORICIELS mit SAPIENS ein unterhaltsames Grafik-Adventure anbietet, das mit guten Bildern, hervorragendem Modern Pop Sound und einem intelligent aufgebauten Kommunikations-System aufwartet. Ein besonders feines Game - nicht nur für Adventure-Freunde!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	10
Vokabular	(vorgegeben)
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

ASM HIT

Das Spiel zum Film!

Basil, Walt Disneys großer Mäusedetektiv...

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Basil braucht nur seine Spitznase in den Wind zu halten, schon wittert er übelste Gaunereien. Diesmal nutzt er seinen Spürsinn, um in Londons Unterwelt nach seinem Freund Dr. Dawson zu suchen, der sich in der Gewalt des teuflischen Ratigan und dessen Komplizen befindet.

Auch ein Sherlock Holmes hätte Mühe, dieses Top-Adventure zu knacken!

Mit deutscher Anleitung.

Achtung! Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen. Überzeugen Sie sich beim Händler, ob diese enthalten sind!

Erhältlich für Commodore und Schneider CPC.

Exklusive Distributor:
AriolaSoft
Vertrieb Österreich:
Karasoft
Vertrieb Schweiz:
Thali AG

BASIL

020750

GREMLIN

ariolasoft

Auf den Spuren des Killers

Programm: Jack the Ripper, System: C-64, Schneider, Spectrum (getestet), **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** CRL, London, England.
Nein, nein, bei diesem neuen Adventure von **CRL** handelt es sich nicht um einen dicken Druckfehler, denn **JACK THE RIPPER** hat wirklich nichts mit *Jack the Nipper* zu tun. Allein die Handlung beweist, daß *Jack the Nipper* um Längen harmloser ist als dieses blutrünstige, hochklassige Adventure. Eines gleich vorweg: Aufgrund der äußerst brutalen Grafiken, die (zum Glück?) nicht sehr oft auftauchen, wurde dieses Game bereits in England indiziert und darf dort nur an Personen über 18 Jahren verkauft werden. Eine logische Konsequenz, bedenkt man, daß es in JACK THE RIPPER um keinen geringeren geht, als um den gleichnamigen grausamen Frauenmörder Londons, der Ende des letzten Jahrhunderts seine Opfer grauenvoll zerstückelte. Die Aufgabe dürfte demnach glasklar sein: Finden Sie Jack the Ripper, und machen Sie ihn dingfest!
Gleich zu Beginn des Spieles wird man von einem mehrere Seiten langen Text erschlagen, der die Szenerie beschreibt und Informationen zu den Morden gibt. Dann folgen die üblichen Richtungsangaben und eine Auflistung der Gegenstände (falls welche zu sehen sind). Äußerst unangenehm fiel mir auf, daß man vom Computer an manchen Stellen vorgeschrieben bekommt, wohin man gehen soll, denn in diesen Fällen reagiert unser Held mit einer schlichten Weigerung und sagt selbst, wohin es gehen soll. Auf diese Art und Weise gelangte ich sehr schnell zur ersten Leiche (mit der ersten schauderlichen Grafik) und wurde dort prompt wieder mit jeder Menge englischem Text überhäuft. Alle, die des Englischen nicht so mächtig sind, sollten von dem Game schnellstens Abstand

gently folded it back I saw a sight which nearly caused my heart to stop. I saw not a woman's face, but the inhuman visage of some grinning fiend. A huge red mouth out of all proportion smiled at me in a horrible mockery of human happiness. For a moment I was frozen with terror and then the yet more loathsome truth dawned upon me. This was no mouth but a ghastly gash – or rather two gashes, the first reaching from under the left ear to the centre of the throat, accompanied along half its length by a second which reached round under the other ear, leaving a wide and horrible hole and almost severing the head from the body.

nehmen, denn in den 4, jeweils 40 Kbyte langen Spielteilen für den Spectrum ist jede Menge Text entalten. Alle anderen dürfen sich aber an den spannend geschriebenen, bis ins kleinste Detail gehenden Beschreibungen erfreuen, denn die Texte lesen sich wie ein superspannender Krimi, auch wenn sie teilweise über die Grenzen des guten Geschmacks hinausgehen (insbesondere bei den ausführlichen Erläuterungen zu herumliegenden Leichen).
Aber zurück zum Game selbst: Neben der störenden Richtungsvorgabe gibt es noch ein paar positive Merkmale, die ich auch gebührend herausheben möchte. Zunächst wäre da der exzellente Parser zu nennen, der sich beim Transferieren der Eingaben wirklich „viel Mühe gibt" und sich sehr verständig zeigt. Darüberhinaus ist das ganze Game so ausgelegt, die Spielfigur nicht, wie sonst üblich, wie das eigene Ich zu steuern, sondern ihr quasi Befehle zu erteilen, auf die sie reagiert (oder auch nicht). Aus diesem Grund kann es schon einmal vorkommen, daß die Eingabe eines simplen „TAKE"-Befehls eine Vielzahl von Handlungen hervorruft, die nach endlosen Textzeilen damit enden, daß sich unser Held in seinem Zimmer wiederfindet.
CRL hat es mit JACK THE RIPPER geschafft, ein hochklassiges Adventure herauszubringen, das die Atmosphäre voll rüberbringt. Bei den Aktionsmöglichkeiten ist man allerdings über einen schmalen Grad gewandert, denn einerseits bringt die Eigenständigkeit des Spielverlaufs viele interessante Überraschungen mit sich und garantiert ein relativ gutes Fortkommen, andererseits verdammt es den Spieler manchmal dazu, viel zu sehr zu einem reagierenden „Mitspieler" zu werden. Über die Grafiken kann man sich streiten, zweifellos sind sie aber gut gemacht und sehr „realistisch". Alles in allem halte ich JACK THE RIPPER aber für sehr empfehlenswert, man sollte es am besten in einer dunklen Nacht bei offenem Fenster spielen...

philipp

ASM HIT

Grafik	10
Vokabular	10
Story	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

»Hochklassiges Adventure, daß die Atmosphäre voll überbringt«

Voll

Programm: Clash, **System:** Schneider CPC 6128, **Preis:** Ca. 40 DM, **Hersteller:** Ere Informatique.
Ein außergewöhnliches, aber nicht gerade empfehlenswertes Adventure ist **CLASH** aus dem Hause **ERE INFORMATIQUE.** Von diesem Software-Hersteller kommen sonst ganz gute Programme, dieses hat aber gleich mehrere Mängel. Es fängt schon bei der Vorgeschichte an: sie wird auf dem Bildschirm von der Hauptperson, in deren Rolle der Spieler schlüpft, erzählt. Es geht um Manuel Lacombe, der abends nach einem Kinobesuch nach Hause kommt und auf dem Fußboden der Küche seine Mutter entdeckt: Sie ist ermordet worden. Dummerweise schaut die Hausmeisterin gerade in dem Moment zur Tür herein, als er die Tatwaffe, ein scharfes Messer, in der Hand hält. Sie fängt natürlich sofort an zu schreien, da sie Manuel verdächtigt, seine Mutter ermordet zu haben. Also, nichts wie weg. der Inspektor Mairel ist im Dienst, aber mit ihm ist auch nicht immer gut Kirschen essen. Ab jetzt bin ich Manuel, der einerseits

Werden Sie aus dem Ganzen schlau?

Programm: Nord and Bert, **System:** Atari St, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Infocom.

Erst einmal tief Luft holen ... **NORD AND BERT COULDN'T MAKE HEAD OR TAIL OF IT**, heißt das brandneue **INFOCOM** Textadventure, das sich in erster Linie, wie schon aus dem Titel zu erraten ist, mit Wortspielen, Redensarten, Verbuchselungen und verbalen Tricks (zum Beispiel: „Make a mountain out of a molehill", was heißt: „Mach einen Berg aus einem Maulwurfshügel") befaßt. Dieses Spiel enthält eine Vielzahl an zu knackenden Buchstabennüssen, die wirklich einiges an Phantasie, Ausdauer und perfekte Englischkenntnisse erfordern. Aus Erfahrung kann ich sagen, daß einige Probleme enthalten sind, die selbst einen Amerikaner vor schier unlösbare Probleme stellen. Durch eine gewisse Cleverness kann man einige Unzulänglichkeiten in Englisch locker wettmachen. Wer also bis jetzt der Meinung war, daß Infocom zu einfach ist, wird hier eine Herausforderung für viele Monate finden, wenn er die Geduld hat und der Versuchung widerstehen kann, nicht in den integrierten InvisiClues zu spicken. Die InvisiClues waren bis jetzt nur gesondert erhältlich. Hier hat sich aber der Programmierer erbarmt, sie direkt zu implementieren, da es wirklich verdammt schwierig ist, alle Probleme zu lösen. Nicht nur der Schwierigkeitsgrad, auch die Struktur ist absolut neuartig. NORD & BERT besteht aus acht Kurzgeschichten, die keinen Bezug zueinander haben. Allerdings gibt es einen Teil „Meet the Mayor", den Sie nur spielen können, wenn Sie die sieben Paßwörter aus den anderen Teilen haben. Die anderen sieben Szenarien kann man in absolut beliebiger Reihenfolge spielen. Außerdem ist es nicht notwendig zu kartographieren, da auch das System, wie man in andere Räume gelangt, revolutionär ist. (Man wählt aus einer Statuszeile den gewünschten Ort aus und gelangt, nachdem man ihn getippt hat, ohne Zeitverzögerung dorthin.) Die Vorgehensweise ist auch „etwas" anders. Wenn man auf lästige Hindernisse stößt, werden diese einfach mittels Wortspielen in andere Gegenstände verwandelt.

Fazit: Wer bis jetzt kein Adventure gefunden hat, das eine wahre Herausforderung bedeutet, oder welcher Englischsprechende die Grenze seiner Assoziationsfähigkeit finden will, ist mit diesem Adventure gut beraten. Allen anderen würde ich empfehlen, lieber mit einem leichteren Infocomadventure zu beginnen.

Stephan Englhart

Grafik:	**(entfällt)**
Story:	**8**
Atmosphäre:	**8**
Vokabular:	**10**
Preis/Leistung:	**8**

Und das sagt Martina dazu: An Nord and Bert sollte sich nur jemand heranwagen, der es im Englischen so richtig drauf hat. Es sind nämlich nur demjenigen Erfolgserlebnisse beschieden, der die vielfältigen Idioms und „puns" der englischen Sprache beherrscht. Dann allerdings können die acht Episoden sehr amüsant sein.

Fazit: Infocom für Gehirnakrobaten.

daneben

flüchten muß und andererseits den Mörder seiner Mutter finden muß. Das Spiel wird entweder mit dem Joystick oder auf der Tastatur des Schneider-Rechners gespielt.
Ich befinde mich in einem unterirdischen Parkdeck. Für CLASH gibt es zwei Menüleisten: Die obere zeigt kleine Bildchen mit Gegenständen, die für Befehle stehen. Die untere ist die Dialogleiste. Auf der linken Seite erscheint das Wort, das den Gegenstand der Unterhaltung bezeichnet. Rechts kann man mit Joystick nach oben und nach unten die Namen der Personen festlegen, mit denen man spricht. Darunter sieht man die Sätze, die von den Personen gesagt werden. Und schon fangen die Probleme an: zwar läßt sich mit der Dialogleiste schon einiges anstellen, jedoch versagte bei meinem Test die Befehlsleiste. Wie soll man weiterkommen, wenn entscheidende Befehle nicht möglich sind? Um überhaupt ein Gespräch zu beginnen, muß man das rote Viereck auf das Gesicht bewegen. Das war leider nicht drin. Das Handsymbol bedeutet Geben, die Sanduhr zeigt die verbliebene Zeit an, die Manuel bleibt, um seine Mutter zu rächen. Es ist keinem von uns gelungen, mit dem Spiel klarzukommen. Dennoch ist es einmal interessant, so ein Spiel vorzustellen, das allein vom Inhalt her so ungewöhnlich ist. Ich finde es nämlich nicht angebracht, ein Adventure mit einer so brutalen Vorgeschichte einzuleiten. Auch wenn es ein Krimi sein soll, ist das in diesem Fall wohl ein bißchen übertrieben. Ein weiterer Kritikpunkt ist das Vokabular von CLASH. Das Spiel ist auf Französisch geschrieben, und bis jetzt liegt noch keine deutsche Übersetzung vor (ob überhaupt eine Übersetzung ins Deutsche geplant ist, wissen wir nicht). Das Entscheidende hierbei ist vielmehr die Sprachebene: Es handelt sich um Umgangssprache in einer Form, die gewiß kein Schüler versteht, der Französisch lernt. An einer umgangssprachlichen Form wäre auch gar nicht so viel auszusetzen, wenn der Sprachgebrauch nicht so nachlässig wäre: Das Vokabular ist so schnoddrig wie die Vorgeschichte brutal ist. Und da ich schon mal beim Kritisieren bin, kann ich mich auch über die Grafik auslassen: Die ist nämlich auch nicht überragend. Damit gehört dieses Spiel, selbst wenn es funktionieren würde, nicht gerade zu denen, die einen Adventurebegeisterten vom Hocker reißen. Der Versuch, ein phantasievolles Adventure zu entwerfen, ist diesmal voll danebengegangen!

Astrid Ruuben

Grafik:	**8**
Story:	**0**
Atmosphäre:	**0**
Vokabular:	**3**
Preis/Leistung:	**1**

DIABOLO

★ Der Versand mit den teuflischen Preisen! ★

Commodore C 16

„Okay, Jungs – wenn ihr nicht wollt, machen wir eben die Preise kaputt!"

Titel	Preis
ACE	20.–
Classic I, II, III	15.–
Computer Hits 5	20.–
Danger Zone	8.–
Excellor 8	15.–
Five Star Games II	20.–
Favorite 4	20.–
Ghosts'n Goblins	15.–
G-Man	8.–
Gun Law	8.–
Gwnn	8.–
Kung Fu Kid	15.–
Lybrator-Space Finds	20.–
Masterchess	8.–
Paperboy	20.–
P.O.D.	8.–
Powerboy	8.–
Saboteur	20.–
Scooby Doo	15.–
Terra Cognita	8.–
Vegas Jackpot	8.–
Way of the Tiger	15.–

Schneider CPC

∗ NEU ∗ NEU ∗ NEU ∗ NEU ∗ NEU ∗

Titel	Preis
Outrun	25.90/37.90
720°	25.90/37.90
Captain America	25.90/37.90
Combat School	25.90/37.90
Star Wars	25.90/37.90
Hunt for the Red Octobre	37.90/49.90
Mad Balls	25.90/37.90
Where Time Stood Still	25.90/37.90
Platoon	25.90/37.90
Navy Move	25.90/37.90
Carrier Comand	37.90/49.90
Time and Magic	37.90/49.90
Jinxter	—.—/49.90
Power Plays (8 Games)	25.90/—.—
Magnificent 7 (8 Games)	29.90/49.90

Titel	Preis
Alternative Worldgames	25.90/37.90
Arkanoid	25.90/37.90
Auf Wiedersehen Monty	25.90/37.90
Transatlantic Balloon Challenge	25.90/37.90
Bangkok Knights	25.90/37.90
Blue War	—.—/55.–
BMX Simulator	9.90/—.—
California Games	25.90/37.90
Championship Football	—.—/37.90
Christal Castle	25.90/—.—
Despotic	25.90/—.—
Dogfight 2187	25.90/—.—
Enduro Racer	25.90/37.90
Epics Epix	25.90/49.90
Exolon	25.90/37.90
Explorer	25.90/—.—
Final Matrix	25.90/37.90
Firetrap	25.90/37.90
Game over	25.90/—.—
Gauntlet II	25.90/37.90
Grand Prix	9.90/—.—
Gualdalcanal	25.90/37.90
Guild of Thieves	—.—/49.–
Head over Heels	25.90/—.—
Hit Pack II	25.90/37.90
Hydrofool	—.—/37.90
Indiana Jones	25.90/37.90
Killed until Dead	25.90/37.90
Knight Orc	37.90/49.–
Livingstone	25.90/37.90
Mercenary Compendium	37.90/—.—
Mutants	25.90/37.90
Renegade	25.90/37.90
Roadrunner	25.90/37.90
Salomon's Key	25.90/37.90
Samurai Trilogy	25.90/37.90
Sentinel	25.90/—.—
Slapfight	25.90/37.90
Starglider	33.90/44.90
Starrider II	25.90/37.90
Super Sprint	25.90/37.90
Survivor	25.90/37.90
Tension	25.90/37.90
Thing bounces back	25.90/37.90
Westerngames (engl.)	25.90/37.90
Wizball	25.90/37.90
Worldgames	25.90/37.90
Wonderboy	25.90/37.90
Xevious	25.90/37.90
Yie ar Kung Fu II	25.90/37.90

Samplers

Titel	Preis
Trio Hit Pack	25.90/37.90
Six Pack	29.90/39.90
Hit Pack	25.90/37.90
Konami's Coin-Up Hits	25.90/37.90
The Player's Dream I	19.90/24.90
The Player's Dream II	19.90/24.90
Game-Set + Match	37.90/49.90
Star Games II	25.90/—.—
Prestige Collection	25.90/—.—
Solid Gold	25.90/37.90

Commodore 64/128

∗ NEU ∗ NEU ∗ NEU ∗ NEU ∗ NEU ∗

Titel	Preis
Outrun	25.90/37.90
720°	25.90/37.90
Captain America	25.90/37.90
Combat School	25.90/37.90
Star Wars	25.90/37.90
Hunt for the Red Octobre	37.90/49.90
Mad Balls	25.90/37.90
Where Time Stood Still	25.90/37.90
Platoon	25.90/37.90
Trantor	25.90/37.90
Streets Sports Baseball	25.90/37.90
Time and Magic	37.90/49.90
Nebulus	25.90/37.90
Power Plays (8 Games)	25.90/—.—
Magnificent 7 (8 Games)	25.90/49.90
Zig Zag	25.90/37.90
Water Polo	25.90/37.90
Sub Battle Comander	—.—/37.90
Six Pack II	25.90/37.90

Titel	Preis
ACE II	25.90/37.90
Airborne Ranger	37.90/49.90
Alternative Worldgames	25.90/37.90
Anals of Rome	—.—/49.–
Athena	25.90/37.90
Bangkok Knights	25.90/37.90
Bismarck (deutsch)	25.90/37.90
Bubble Bobble	25.90/37.90
California Games	25.90/37.90
Championsh. Football	25.90/37.90
Defender of the Crown	—.—/37.90
Enduro Racer	25.90/37.90
Epyx' Epics	25.90/37.90
Firetrack	24.90/36.90
Fire Trap	25.90/37.90
Galactic Games	25.90/37.90
Game Over	25.90/37.90
Game Set & Match	37.90/49.90
Gauntlet II	25.90/37.90
Gualdacanal	25.90/37.90
Guild of Thieves	—.—/49.–
Hysteria	25.90/37.90
Implossion	25.90/37.90
Indiana Jones	25.90/37.90
Indoor Sports	24.90/36.90
Int. Karate +	25.90/37.90
Jack the Nipper II	25.90/37.90
Killed until Dead	24.90/36.90
Knight Orc	37.90/55.–
Last Mission	25.90/37.90
Last Ninja	24.90/36.90
Leviathan	25.90/37.90
Living Daylights	25.90/37.90
Livingstone	25.90/37.90
Manic Mansion	25.90/37.90
Mercenary Compendium	—.—/36.90
Metrocross	24.90/36.90
Moebius	—.—/49.–
Nebulus	25.90/37.90
Ogre	—.—/49.–
Phantasie I	—.—/37.90
Phantasie III	—.—/49.–
Pirates	37.90/49.–
Pirates of the Barbary Coast	—.—/29.90
Prestige Collection	25.90/37.90
Project: Stealth Righter	37.90/49.90
Quartett	24.90/36.90
Renegade	25.90/37.90
Revs +	25.90/37.90
Salomon's Key	25.90/37.90
Samurai Trilogy	24.90/36.90
Shiloh (SSI)	—.—/59.–
Six Pack	25.90/37.90
Sky Runner	24.90/36.90
Solid Gold	25.90/37.90
Starfox	25.90/37.90
Super Sprint	25.90/37.90
Superstar Icehockey	25.90/37.90
Tai Pan	25.90/37.90
Tank	25.90/37.90
Thunderchopper	—.—/59.–
Track + Field	25.90/37.90
Trio Hit Pack	25.90/37.90
Ultima IV	—.—/49.–
War Games Greats	37.90/49.–
Westerngames (engl.)	25.90/37.90
Wiz	25.90/37.90
Wonderboy	24.90/36.90
World War Europe (SSI)	—.—/55.–
X-15 Alpha Mission	25.90/37.90

Solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
ACE	—.—/30.–
Alley Cat	—.—/25.90
Arkanoid	19.90/—.—
Bombjack II	20.– /30.–
Break Thru	19.90/—.—
Deceptor	20.– /30.–
Howard the Duck	19.90/—.—
Marble Madness	19.90/—.—
Raid 2000	19.90/—.—
Scate Rock	19.90/25.90
Shanghai	19.90/—.—
Space Harrier	19.90/—.—
Tenth Frame	19.90/—.—
Thai Boxing	19.90/—.—
Transformer	—.—/25.90
Xevius	19.90/—.—

Atari XL/XE

∗ NEU ∗ NEU ∗ NEU ∗ NEU ∗ NEU ∗

Titel	Preis
Encounter	25.90/37.90
Elite	—.—/64.90
Jinxter	—.—/49.90
Time and Magic	37.90/49.90

Titel	Preis
Battle Commander	39.–
Carrier Force	79.–
Coloniel Conquest	79.–
Combat Leader	79.–
Fight Command	79.–
Gettysburg	79.–
Kampfgruppe	79.–
Panzergrenadier	79.–
U.S.A.A.F.	79.–
Vietnam	39.–
Wargame Constr. Set	49.–
War in Russia	79.–
War in South Pazific	79.–
Warship	79.–
Phantasie I	55.–
Phantasie II	55.–
Phantasie III	75.–
Wizard's Crown	49.–
Der leise Tod (deutsch)	—.—/39.–
Alptraum (deutsch)	—.—/39.–
Arkanoid	25.90/39.90
Auto Duel	—.—/49.–
BMX Simulator	14.90/—.—
Colony	9.90/—.—
Colossus Chess 4.0	25.90/39.90
Cristal Rider	9.90/—.—
Despatch Rider	9.90/—.—
Druid	25.90/37.90
Fighter Pilot	25.90/39.90
Footballer of the Year	25.90/39.90
Frenesis	9.90/—.—
Gauntlet	25.90/39.90
Greatest Hits Vol. 1	25.90/34.90
Grid Runner	9.90/—.—
Guild of Thieves	—.—/49.00
Gun Law	9.90/—.—
Hoover Boover	9.90/—.—
International Karate	25.90/39.90
Invasion	25.90/—.—
Knight Orc	—.—/49.–
Last V.8	14.90/—.—
Leaderboard	25.90/39.90
Masterchess	9.90/—.—
Mercenary Kompend. (dt.)	33.90/39.90
Micro Rythm	19.90/—.—
Mike's Slotmachine	—.—/19.00
Molecule Man	9.90/—.—
Mutant Camels	9.90/—.—
Ninja	14.90/—.—
Ogre	—.—/49.–
One Man and his Droid	9.90/—.—
Pirates of the Barbary Coast	—.—/37.90
Power Down	9.90/—.—
Pyramidos	—.—/29.–
Red Max	14.90/—.—
River Ralley	14.90/—.—
Space Gunner	14.90/—.—
Spellbound	14.90/—.—
Spindizzy	25.90/37.90
Stratosphere	9.90/—.—
Super Huey I	25.90/37.90
S.W.A.T.	14.90/—.—
The Living Daylights	25.90/39.90
Tomahawk	25.90/39.90
Trailblazer	25.90/39.90
Ultima IV	—.—/49.–
Vegas Jack Pot	9.90/—.—
Wargame Constr. Set	—.—/49.–

0 72 52 / 8 66 99

Software-Bestellschein

Ich bestelle aus dem Diabolo-Versand folgende Software:

ASM 1

Anzahl	Titel	Gesamtpreis

Computertyp

Name des Bestellers

Anschrift

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Ich wünsche folgende Bezahlung:

- ☐ Nachnahme (zuzüglich 5.70 DM Versandkosten)
- ☐ Vorauskasse (zuzüglich 3 DM Versandkosten, ab 100 DM Bestellwert versandkostenfrei)

Bei Vorauskasse bitte Scheck beilegen.

Coupon ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:

Diabolo-Versand, PF 16 40, 7518 Bretten.

Eine Abteilung des Verlags Rätz-Eberle GdbR.

Secret Service

Hallo, Fans des unverwüstlichen Joysticks und Adventureübermächtigte, die Ihr da harret des unvergleichlichen Secret-Services. Zunächst gelte unser Dank all denen, die sich in schweren Stunden der Düsternis Tips abgerungen haben, auf daß allen anderen die Erleuchtung komme. So lasset uns denn zur Tat schreiten! Und vergesset nicht, auch weiterhin fleißig Tips zu schicken, damit all denen geholfen werde, die da der Hilfe bedürfen. Yeah!

AUTO-DUEL

So wird manipuliert !

Wenn Ihr bei Auto-Duel endlich mal genug Geld oder Erfahrungspunkte haben wollt, seid Ihr hier richtig! ! !

```
A:\CR: page 1 of 1 pages. (0)              Herausgefunden von Jörg Trojan.

00000000: 4A 6F 65 72 67 00 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 |Joerg.          |
00000010: 00 14 00 00 19 0F 0A 00 00 00 03                |*.-.<<<?........|
00000020: 1D 05 00 C0 07 00 FF FF FF FF FF                |...?............|
00000030: FF FF FF FF FF FF FF FF F               FF FF   |................|
00000040: FF FF FF FF FF FF FF FF F               FF FF   |................|
00000050: FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF |................|
00000060: FF FF FF FF FF FF FF FF             FF FF FF FF |................|
```

Geld

1'er/10'er Stelle

100'er/1000'er Stelle

10000'er/100000'er Stelle

Erfahrungspunkte

Mechanic Ability

Marksmanship

Driving Skill

Diese Daten stehen in der Datei 'CR'.

Jetzt könnt Ihr nach belieben mit einem Diskettenmonitor manipulieren. Wenn Ihr z.B. den Driving Skill auf 50 setzen wollt, müsst Ihr den oben angezeigten Wert 19 in 32 umändern.

SPY HUNTER: Ein Trick für eifrige Punktesammler: Wenn man einmal kaputtgegangen ist und der LKW den Wagen an einer Kurve oder einer sonstigen Biegung absetzt, kann man neben der Straße durch die Botanik fahren. Da man aber doch wieder auf die Straße kommt (wenn diese sich verbreitert), lohnt es sich, in den Bildschirmrand zu fahren.

* * * * * * * * * * * * * * *

Natürlich haben wir auch ein paar Dragon-Pokes. X ist ein Platzhalter für eine Zahl von 0-255, XS steht für 0-99.

DUNGEON RAID Poke 12275,x
DANGER RANGER Poke 10510,x
BEAM RIDER Poke 7783,xs
JUNKFOOD Poke 12356,xs
AERIAL ATTACK Poke 12830,x
Poke 12492,x

* * * * * * * * * * * * * * *

Trotz einer Kopfnuß bringen wir noch ein paar Tips zu **VERMEER.**

- Besonders wichtig ist es, nur Bilder zu kaufen, die auch in der Bilderliste vorkommen!
- Bevor man sich eine Plantage anlegt, sollte man sich von der zugehörigen Transportfirma Aktien kaufen!
- Besonders krisensicher sind Plantagen in Nord- und Südamerika.
- Beim Eröffnen einer Plantage immer das ganze Land kaufen und 500 Arbeiter anstellen, da man nur so das Maximum aus der Plantage herausholen kann!
- Bei einem Dollar-Kurs von unter 6 DM Dollar kaufen, bei einem Kurs von ca. 13 DM verkaufen!

* * * * * * * * * * * * * * *

STAR PAWS: Um einen Soundfilter zu aktivieren, den Joystick im Titelbild nach oben oder unten drücken. Im Spiel zuerst die Oberfläche und zwischendurch die Minen von Vögeln befreien. Bonus-Puzzles wegen des Scores am besten immer gleich aufbrauchen. Die Vögel laufen einem oft nach, wenn man vor ihnen langsam wegläuft. Stehenbleiben, überholen lassen und einfangen (drüberspringen). In den Minen für den Rückweg oder einen zweiten Besuch Lampen zurücklassen. Am ersten Aufzug zweimal nach unten fahren und die Karte für die Minen holen. Bei Vögeln immer ganz zum Rand laufen, damit man überhaupt eine Chance zum Einholen hat. Ist das alles geschafft, teleportiert man sich zum Lasergewehr. Das unsichtbare Fadenkreuz stellt man wie folgt an: nach vorne für geringere Reichweite, nach hinten für größere, bis in der Anzeigetafel „Correct" erscheint. Am besten ganz links oder rechts lauern und die Verhaltensweise der Vögel (wichtig!) studieren. Sollte dies auch noch geschafft sein, läßt sich Capt. Pawstrong in seinem Raumschiff nieder und verschwindet für immer.

* * * * * * * * * * * * * * *

NEMESIS, das Spiel der unbegrenzten Cheat-Modes: Wie wär's mit „Shift/Lock" ??

* * * * * * * * * * * * * * *

Einen Tip gibt es hier für **SLAP FIGHT,** damit man am Computer nicht so schnell schlapp macht: Man startet das Spiel und läßt die ersten beiden Angreifer durch, ohne sie abzuschießen. Dann läßt man sich von dem dritten Raumschiff zerstören (!!). Auf diese Weise verliert man zwar ein Leben, darf aber in einem höheren Level spielen. Wichtig hierbei: Das Ganze funktioniert nur, wenn man am Anfang „FX only" oder „Music and FX" einstellt, und nur mit dem ersten Raumschiff!

Hier gibt's was zu **BUBBLE BOBBLE:** In die Secret Round kommt man, wenn man mit dem ersten Leben in die zwanzigste Runde kommt. Hier erscheint dann eine Tür! Einen Tip zum Üben gibt es auch noch: Wenn man das letzte Männchen verloren hat, muß man den Feuerknopf solange halten, bis auf wundersame Weise wieder drei Punkte (Männchen) erscheinen. Wenn das nichts ist ...

* * * * * * * * * * * * * * *

Die Mission Codes (wer kennt sie nocht nicht ?) für **SUPER ALIENS** lauten: Level 1: 7324 G, Level 2: 2727 H, Level 3: 6106 E, Level 4: 2061 D

* * * * * * * * * * * * * * *

Bei dem Spiel zu „Nr.5 lebt!", **„Short Circuit",** sollte man mal die Tasten „O", „C", „E", „A", „N" gleichzeitig drücken !

Die Codewörter für **TRANTOR** auf dem C-64 sind: „TERMINAL", „PASSWORD", „HARDWARE", „GRAPHICS", „SINCLAIR", „CASSETTE", „COMPUTER", „KEYBOARD", „SOFTWARE", „SPECTRUM", „JOYSTICK" und „KEMPSTON". Ganz schön fantasielos!

* * * * * * * * * * * * * * *

Bei dem Programm **„Side-Arms"** (C-64) lassen sich in Verbindung mit RUN/STOP einige Besonderheiten nutzen. Man sollte mal RUN/STOP zusammen mir CRSR rechts oder mit den Funktionstasten versuchen.

* * * * * * * * * * * * * * *

Bei **BOMBJACK I** auf dem C-64 kann man das Spiel verlängern, indem man, wenn man alle drei Leben verloren hat, den Rechner resetet und „SYS 2243" eingibt.

Ab dieser Ausgabe werden wir auch hier und da ein paar „Hilferufe" in den Secret Service einstreuen. Wenn Ihr also scheinbar unüberwindliche Probleme bei dem einen oder anderen Programm habt, schreibt uns; wenn Ihr das eine oder andere Problem lösen könnt, schreibt uns erst recht!
Die Probleme dieser Ausgabe sind:
„Krakout": Gibt es einen Weg, der blauen Killerkugel zu entkommen ?
„King's Quest": Allgemeine Hilfe wird gesucht!
„Koronis Rift": Allgemeine Tips!
„Labyrinth": Allgemeine Tips!
„Hexenküche I+II": Alles, was Ihr habt!

DRUID

ASM-ULTIM

LEVEL 1

LEVEL 2

LEVEL 3

LEVEL 5

LEVEL 6

A RATIO

FCS 87
The Map Makers

Master Lee
+
Andrea

LEVEL 4

Die Karte zum Spiel

Die Aufgabe des Spielers bei Druid klingt simpel: Finde und zerstöre die vier Totenschädel der Dunkeldrachen! Kaum hat man aber diese fremde Welt betreten, da ergeben sich erste Probleme: Mit welcher Waffe bekämpfe ich am besten Skelette, wie öffne ich Türen, wie vernichte ich die Totenschädel? Nun, um ersteres Problem aus dem Weg zu räumen, hier eine Tabelle der Waffen und der benötigten Geschosse für einen Gegner:

Gegner :	Wasser:	Feuer:	Elektrizität:
Geist	1	1	2
Käfer	3	1	2
Vogel	1	2	3
Teufel	3	3	1
Kapuzer	3	2	2
Schleim	3	1	2
Skelett	1	3	2
Schlange	3	1	2

Um Türen zu öffnen muß man sich einfach vor das Schlüsselloch stellen und mit der "4" Taste aufschließen, dies klappt nicht immer gleich auf Anhieb, also keine Panik. Die vier Totenschädel sind wie folgt zu vernichten: Befindet man sich in der Nähe eines solchen Schädels, so benutzt man einen Chaosspruch. Der Schädel kann nun für die Dauer des Spruches kein Feuer mehr speien. Nun dem Schädel nähern und wenn man ihn berührt einen zweiten Chaosspruch auslösen – der Totenschädel ist vernichtet!

LEVEL 8

LEGENDE:

X = START
D = DRACHENSCHÄDEL
□ = ENERGIESAUGER
Z = ZAUBERKREIS
▣ = WASSER
S = SÄULE
T = TISCH
■ = TRUHE
⊞ = BAUM
.... = TÜR

1987 by FCS

LEVEL 7

LEVEL 9

ASM-ULTIMA RATIO

Hier ist Sie nun endlich, die Ergänzung zu unserer ASM-ULTIMA RATIO in unserem „Special". Sicherlich haben viele von Euch schon gemerkt, daß die Karte im „Special" nicht ganz vollständig ist. Hier ist der Rest für alle verirrten Ninjas.

Die Karte zum Spiel

Braucht jemand ein paar Tips zu **COMBAT SCHOOL?** Uli, ungeschlagener Verlagsrekordhalter, plaudert aus dem Nähkästchen: Der erste Level (Hindernislauf) ist recht simpel. Man muß lediglich schnell genug rütteln und im richtigen Moment abspringen. Daß man im richtigen Moment abgesprungen ist, merkt man daran, daß man beim Überflanken der höheren Mauern 500 Bonuspunkte gutgeschrieben bekommt. Das bekommt man recht schnell ins Gefühl. Bei den Kletterstangen muß man möglichst spät abspringen, um schon ein wenig Raum und Zeit gutzumachen. (Mein Rekord hier 15.0 sec.). Beim Schießen auf die Zielscheiben sollte man sich die Reihenfolge der Positionen merken, in der die Scheiben auf dem Bildschirm erscheinen und das Fadenkreuz schon vor dem Schießen auf die ungefähre Position einstellen. Beim „Iron Man" hält man den Joystick am besten seitlich, um wie gewohnt schnell rütteln zu können. Das seitliche Lenken fällt so ebenfalls leichter. Beim Laufen an Land sollte es keine zu großen Probleme geben. Im Wasser sollte man sich das Kanu unbedingt unter den Nagel reißen, damit die Post abgeht. Mit dem Kanu sollte man sich rechts halten und erst kurz vor dem Ende der „Baumstämmchen" nach links lenken, um auch dem letzten Stamm zu entkommen. Hier kann man auch über 5-6 Sekunden überbehalten. Beim Schießen auf die Panzer sollte man sich im allgemeinen auf der rechten Bildschirmseite halten, da dort die meisten Panzer starten. Das Armdrücken ist wirklich einfach! Beim „selektiven Scheibenballern" sollte man das Fadenkreuz immer in der Mitte der fünf erscheinenden Scheiben vorpostieren, um schnell nach beiden Seiten agieren zu können. So erwischt man mindestens zwei der drei Scheiben; wenn man gut ist und manchmal auch ein wenig Glück hat, schafft man sogar alle drei. So, das sollte hierfür erst einmal genügen. Viel Erfolg bei der „Grundausbildung"!

★★★★★★★★★★★★★★★★

Auch **TEST DRIVE** (auf dem AMIGA gespielt) ist ein Rennen, das es in sich haben kann. Die Streckenführung und die „Hindernisabfolge" (andere Fahrzeuge) ist allerdings immer dieselbe. Es lohnt sich daher für die Highscoretabelle, ein „Kursbuch" anzulegen, in dem die (sowieso schon beschilderten) gefährlichen Kurven und Passagen vermerkt sind. Hierzu benötigt man allerdings einen Copiloten. Gute Fahrer meistern allerdings auch die brandgefährlichen „Verkehrskonstellationen" (Raser wie ich wissen Bescheid ...) mit Höchsttempo. Wenn einem unser aller Freund und Helfer am Auspuff schnuppert, sollte man das Gas einfach voll durchtreten. Polizeiwagen sind zwar schnell; ein Testarossa ist aber schneller! Man sollte grundsätzlich die gesamte Fahrbahnbreite ausnutzen (in der Mitte fahren) und nur bei Verkehr auf die eine oder andere Seite ausweichen und voll auf Risiko fahren, um Kommentare wie „Passed any low-Flying planes ?" oder „You were flying back here." zu erhalten. Am wichtigsten bleibt es aber trotzdem, Unfälle zu vermeiden. Sie kosten eine Wahnsinnszeit und somit viele Punkte. Wer möchte schließlich nicht, beim Händler angekommen, im Hanschuhfach den Zettel mit der Aufschrift „Nice job. Keep the car. Go home." finden?

★★★★★★★★★★★★★★★★

Für **CENTURIONS** auf dem C-64 gibt es folgenden Tip: Man muß ganz kurz mal auf „Space" drücken. Wenn nun eine kurze Nachricht erscheint, sollte man auf Feuer in Port 2 drücken.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Im Bonuslevel von **WIZBALL** (C-64) kann man nach neuesten Gerüchten zwei Bonusleben bekommen. Um hier zu überleben, sollte man auf einer Stelle stehenbleiben und dann draufhalten. Falls doch einmal eines der Feindobjekte zu nahe kommen sollte, kann man ja immer noch die Katze als Schirm benutzen.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Unendliche Leben bei **LIVINGSTONE** auf dem C-64 gibt es mit folgenden kleinen Pokes: POKE 29744,173: POKE 31026,173. Das Programm wird dann mit „SYS 16384" neu gestartet.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Selbiges passiert bei **I BALL** (C-64), wenn man „POKE 20669,169" und anschließend „SYS 16939" eingibt.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **BUBBLE TROUBLE** auf dem C-16 könnte folgender kleiner Tip wertvoll sein: Man muß den Monitor aufrufen und dort „1B76 EA EA EA", „X" und „RUN" eingeben, um unendliche Leben zu erhalten.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Wer bei **GREAT GURIANOS** auf dem Spektrum nicht weit kommt und auch in der Highscoreliste nicht „BEASTY" eingibt, um in den eingebauten Cheat-Mode zu gelangen, ist selbst schuld!

★★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **GWNN** auf dem C-16 sollte man wie folgt vorgehen: 1. RESET, 2. Entweder „POKE 13583,234: POKE 13584,234: POKE 13585,234" für unendliche Energie, oder „POKE 5130,96" für eine einfache Bonusstufe oder „POKE 5527,96" für ein Spiel ohne Feinde eingeben. Neustart erfolgt dann mit „SYS 14336".

★★★★★★★★★★★★★★★★

Daß es **FIRETRACK** auch auf dem BBC gibt, wußte ich auch noch nicht. Hier eine Hilfe für die Diskettenversion: Wenn das Programm geladen ist, sollte man die Tasten „F0", „F9", „Space", „Shiftlock" und „Copy" gleichzeitig betätigen. Jetzt muß man noch „Escape" und noch einmal „Space" nachträglich drücken, um eine nette Überraschung zu erleben.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Wie wär's mit dem Code für die Spektrum-Version von **„GAME OVER"**? „18024"!!

★★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **ELITE** ergeben beim Landeanflug noch mehr Zahlentasten als nur die „1" und die „2" Besonderheiten !

★★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **LURKIN' HORROR** gibt es in der näheren Umgebung des „Great Dome" ganze zehn Punkte zu holen! Tip: Es hat etwas mit dem Seil, der Leiter und einem Loch mit einem Zettel zu tun. Viel Spaß!

Gleich nochmal Infocom! Bei **STATIONFALL** kann es eine große Hilfe sein, den in der außerirdischen Kapsel befindlichen Code zu entschlüsseln. Wer den Schlüssel noch nicht gefunden hat, sollte sich besser noch einmal im „Scientific Submodule" umsehen! Ach ja, der Sprengstoff sollte sich wirklich nicht zu sehr erwärmen, aber wie hält man ihn bloß kalt??

★★★★★★★★★★★★★★★★

GAUNTLET (C-64)! Wenn man ein 2-Spieler-Spiel gestartet hat und ein „Elf" ist, sollte man warten, bis die eigene Energie bis auf ungefähr zwanzig Einheiten gesunken ist und sich dann das vergiftete Essen zu Gemüte führen.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Bei den **CHOLO**-Tips in Ausgabe 11/87 ist ein kleines Mißverständnis passiert. Die Passwörter der Roboter bekommt man, indem man das Programm „Pass1Txt" durch drücken der Space-Taste startet. Auf diesen Fehler hat uns, kurz nach Erscheinen, der Einsender der damaligen Tips hingewiesen. Danke, Karsten!

Sega-T(r)ips

Daß es den Programmierern der SEGA-Module nicht an Hilfsbereitschaft fehlt, wird an dieser Stelle unter Beweis gestellt. Jawohl, auch in den Modulen gibt es eingebaute Cheats und Tricks, die die Programme für die einzelnen Spieler noch anreizender machen. So fangen wir heute mit dem Programm **ACTION FIGHTER** an. Anstelle seines Namens kann man hier mit einigen anderen Einträgen den Spielverlauf positiv für sich manipulieren. 1.) Wenn man „HANG ON." eingibt, so kann man das Spiel mit den Buchstaben A,B,C, und D beginnen, ohne diese erst noch einsammeln zu müssen. 2.) Gibt man anstatt seines Kürzels „C SEGA" ein, so kann man das Spiel unsichtbar (!) beginnen. Das ist doch schon etwas, aber es kommt noch besser! 3.) Um nach dem Ablaufen der Zeit drei Extraleben zu erhalten muß man einfach „GP WORLD" eingeben. Weiteres, was überrascht, ergibt sich, wenn man die beiden Cheat-Words „SPECIAL" und „DOKI PEN" ausprobiert. Um die P Buchstaben zu kriegen, sollte man die fliegenden Flieger angreifen.

Auch bei **QUARTET** lassen wir Euch nicht allein! Einen Soundtest kann man hier erreichen, indem man, wenn das Titelbild erscheint, viermal den „PAUSE"-Knopf und dann Knopf Nr.1 am Control Pad 2 drückt. Um die Sounds auszuwählen, kann man den Joystick am Control Pad 1 nach oben und unten drücken. Um einen besseren Schuß zu erhalten, muß man 14mal im Titelbild den „PAUSE"-Knopf drücken, um das Spiel dann ganz normal mit dem Knopf des Control Pads zu starten.

Die letzten Sega-Tips für dieses Mal (Heute ist nicht alle Tage, wir komm' wieder, keine Frage! (?!?)) beziehen sich auf das Programm **CHOPLIFTER**, das es ja schon vor Jahren einmal auf dem C-64 gab und das dann für das SEGA-System umgesetzt wurde. Ob man es glaubt oder nicht, man kann die Levels auswählen! Dies geschieht, indem man im Titelbild mit dem Control Pad erst nach oben, dann nach unten links und dann nach rechts bewegt. Nun muß man Knopf Nr.1 drükken. Genau dasselbe muß man im nächsten Bild wiederholen, um „SELECT ROUND 1" auf dem Bildschirm zu sehen. Wenn nun die gewünschte Levelnummer erscheint, so muß man nur noch auf den Knopf drücken, und ab geht die Post. Im letzten Level sollte man allerdings sehr auf die Steine in der Höhle aufpassen, da man die gesamte Prozedur sonst viel zu schnell wiederholen muß. So, das war's für diesmal. Nächstes Mal geht's ebenso heiß weiter! Laßt Euch überraschen!

Für unsere Gruselfreunde gibt es Hinweise zu einer verhexten Stadt:

Ghost Town

Gefahren:
2 - Dornbüsche
3 - Giftflasche/Stacheldraht
5 - Zombies
7 - Schlangengruben
8 - Stahlung
9 - Fluß
10 - Boris d. Spinne
11 - Laserstrahl
14 - Nägel
15 - Fußangeln
16 - Monster
17 - Magie
18 - Belegvo

Baum
Sarg m. Zombie
Steinmauer
Felsbrocken

Gegenstand:	Bild:	zu was benötigt:	Besonderes:
Handschuhe	1	um die Zange (Bild 2) zu nehmen	können nur mit der Leiter aus 3 genommen werden
Zange	2	um den Draht in 3 zuzerschneiden	unsichtbar (rechts oben)
Leiter	3	um die Handschuhe aus 1 zu holen	kann nur mit Schlüssel (2) genommen werden
Sarg mit Schlüssel	5	um die Tür zu öffnen	welcher Sarg der Key enthält sagt das ? in 4 (a b c d / e p g h)
Taucher-anzug	6	um über den Fluß (9) zu kommen	kann nur mit Schaufel aus 9 genommen werden
Lampen-schirm	8	mit Strom (11) + Birne (13) zur Lampe werden (für die Fußangeln in 15)	nur an der Wand entlang gehen (Gotteslästerung!)
Schuhe	9	für die Nägel in 14	können nur mit dem Hammer aus 12 genommen werden
Strom	11	mit Lampenschirm (8) + Birne (13) zur Lampe (für 15)	kann nur mit Birne (13) genommen werden
Hammer	12	für die Schuhe in 9	
Birne	13	mit Strom (11) + Lampensch. (8) zur Lampe für 15	
Codeflasche	17	um im Raum 18 zu kommen	der Code heißt 06138!
Schwert	18	um endlich Belegvo zu töten	lassen sie den Joystick ganz!!!
Truhe	19		GESCHAFFT!

Bild 1: Der Handschuh ist erforderlich, um die Zange aus dem Dornengebüsch in Bild Zwei zu holen.

Bild 2: Die Zange wird benötigt, um den Drahtzaun in Bild Drei zu zerschneiden. Der unsichtbare Schlüssel befindet sich auf der rechten oberen Hälfte und wird gebraucht, um das Schloß zur Leiter in Bild Drei zu öffnen, die wiederum erforderlich ist, um den Handschuh in Bild Eins zu bekommen.
Der erste Teil der Codenummer erscheint als Klammer auf dem Bildschirm und stellt die linke Hälfte einer Null dar.

Bild 3: Das Schloss muß mit dem Schlüssel aus Bild Zwei geöffnet werden. Mit der Leiter kann man den Handschuh in Bild Eins vom Baum holen. Ein Berühren der Giftflasche bedeutet den Tod.

Bild 4: Der Buchstabe ist a,b,c,-d,e,f,g oder h. Dabei gilt: a=1, b=2 usw. Mit diesem Hinweis findet man den richtigen Sarg in Bild Fünf.

Bild 5: In einem der Särge befindet sich ein Schlüssel, mit dem man die Tür ins nächste Bild öffnen kann. Öffnet man einen falschen Sarg, bedeutet das den Tod. Die Särge werden von oben links nach unten rechts gezählt.

Bild 6: Unter einem der Steine befindet sich ein Atemgerät, das benötigt wird, um den Fluß in Bild Neun zu finden und zu durchqueren. Um an das Atemgerät zu kommen, braucht man jedoch eine Schaufel, die ebenfalls in Bild Neun zu finden ist. Der zweite Teil der Codenummer erscheint als Klammer auf dem Bildschirm und stellt die rechte Hälfte einer Null dar.

Bild 7: Hinter drei der Türen befindet sich eine Schlangengrube. Betritt man eine der Türen, hat das den Tod zu Folge. Nur eine der Türen führt in den nächsten Raum (pssst: die zweite Tür von oben!).

Bild 8: Die heilige Säule muß auf der rechten Seite umgangen werden, andernfalls: Gotteslästerung wird mit dem Tod bestraft. Links unten befindet sich eine Birnenfassung, welche ein wichtiges Bestandteil ist, um Raum 15 durchqueren zu können.

Bild 9: Die Schaufel ist erforderlich, um an die Taucherausrüstung in Bild sechs zu gelangen. Nur mit ihr kann der Fluss durchquert werden. Die Vase muß mit dem Hammer aus Bild zwölf zertrümmert werden, sonst kann man nicht durch den Gang in Bild 14 gelangen. Die Vase enthält Schutzstiefel.

Bild 10: Boris, die Spinne, bewacht den Gang. Man muß an der Spinne vorbei, ohne von ihr berührt zu werden. Das Frage-

zeichen gibt einen Hinweis auf Glühbirne, Fassung und Steckdose.
Bild 11: Die Steckdose! Man darf sie erst berühren, wenn man Glühlampe und Fassung schon geholt hat, andernfalls bedeutet es den Tod. Man muß den Laserstrahl passieren, ohne von ihm berührt zu werden. Zweite Codenummer: Erscheint als G auf dem Bildschirm und bedeutet 6.
Bild 12: Der Hammer wird gebraucht, um die Vase mit den Stiefeln in Bild Neun zu zerschlagen.
Bild 13: Die Glühlampe wird benötigt, um mit Fassung und Steckdose Bild 15 passieren zu können. Dritte Codenummer: Erscheint als I auf dem Bildschirm und bedeutet 1.
Bild 14: Dieser Gang ist mit Nägeln versehen. Er kann nur mit den Stiefeln aus Bild Neun passiert werden. Vierte Codenummer: Erscheint als E auf dem Bildschirm und bedeutet 3.
Bild 15: Dieser Raum ist mit unsichtbaren Fußangeln versehen. Um sie sichtbar zu machen, braucht man Glühlampe, Fassung und Steckdose.
Bild 16: Abermals ist Vorsicht geboten, nämlich vor dem greulichen Grysmar. Fünfte Codenummer: Erscheint als OO auf dem Bildschirm und bedeutet 8.
Bild 17: Die Flasche ist, wie in Bild Drei, keine Giftflasche, sondern sie fragt nach dem Zahlencode (...). man darf sich nicht in diesen Raum begeben, sonst wird man eingeschlossen, und man verhungert (unten rechts). Der Raum ist verflucht, der Hinweis ist nutzlos (unten links).
Bild 18: Betritt man den Gang, rollt ein Stein entgegen. Weicht ihm aus!!! Man wird von Belegro angegriffen. Deshalb benötigt man das Schwert, um ihn zu vernichten (unten links).
Bild 19: Die Schatztruhe: Um sie zu öffnen, muß man zurück in Bild Drei (...) und die Giftflasche, die ihre tödliche Wirkung verloren hat, holen. Mit dem Hammer nur noch zuschlagen und ...

BARDS TALE II wird vielen noch zu schaffen machen:

Tombs: Das erste Teil vom Destiny Wand befindet sich im 3.Level der Tombs.
Das große T hat am Ende der Dinge mit einen gütigen Wort zu beginnen.
Trachaemś Aufgabe ist immer das Gegenteil. Diese Aufgabe ist das Paradox.

Der Masterkey für die Iron Gates ist 1o Felder nord, 8 Felder ost und 1 Level unter dem Eingang.

Maze of Dread: Der Rätsler befindet sich im Eingangslevel und er sucht ein Word das er jedoch nur rückwärts versteht.
Das Schwert von Zar liegt im 3.Stock.
In der nähe vom Eingang liegt ein Fahrstuhl.

Tower: Die Schlange des Todes stellt eine Frage mit 3 Haufen.
Vom ersten nimm das Letzte, vom zweiten 5 und dritten nimm 8.

Strange Mage: Er sucht zwei Worte , was Trachaem tat als Antwort auf das Paradox und das Wort das er am Ende vom Gegenteil sagt.
Der 'Dreamspell'kann nur vom Stein erlernt werden.

Philippi

Dungeon: Dargoth's Tower

Ephesus

Dungeon: Tombs

Colosse

Dungeon: Strange Mage

Corinth

Dungeon: Oscon's Fortress

Thessalonika

Dungeon: Maze of Dread

N W O S

G = Adventurers' Guild
S = Shop
E = Energy Emporium
R = Review Board
T = Temple
I = Inn or Tavern
B = Bank
C = Casino
D = Dungeon
xx = Iron Gate

Tips für Maniac Mansion bei der Wahl von Bernhard und Michael

-Bernhard kann Funkanlage zusammenbauen, Leitungen reparieren und Paket am Postkasten abfangen (nach ca.30min. Spielzeit klingelt es)
-Michael kann Film entwickeln, den ED vor die Haustür legt, wenn Päckchen von Dave an ihn überreicht wird
-Dave kann grünen Tentacle mit Wachsfrüchten und Fruchtdrinks füttern

---

-Haustürschlüssel liegt unter der Fußmatte
-alle Sachen (z.b. in der Küche) mitnehmen
-rechtes Treppengeländer im Hausflur drücken- es öffnet sich die Geheimtür zum Keller
-silberner Schlüssel im Keller ist für Kammer
-zu lange Herausnahme der Sicherungen im Keller (bis 5min.) verursacht Atomexplosion (alle tot)
-im alten Radio im Wohnzimmer ist die Röhre für die Funkanlage; damit die Weltraumpolizei mit der Rufnummer auf dem Poster, links neben der Funkanlage rufen; Polizist hinterläßt Marke im Kerker, die das lila Tentacle verjagen kann
-im Kronleuchter ist der Kerkerschlüssel; dafür Cassette aus dem Geheimfach in der Bibliothek nehmen und Schallplatte aus dem 4.Stock im Aufnahmegerät 1.Stock aufnehmen; abspielen im Wohnzimmer
-Entwickler in der Kammer darf runterfallen- eine Etage tiefer (Kanal) findet man ihn und den Wasserablauf für den Pool; Eingang dafür ist vor dem Haus links neben der Treppe (Büsche-Gitter), Gitter läßt sich nur mit dem Werkzeug aus der Garage (Kofferraum-gelber Schlüssel) öffnen, Garage kann nur geöffnet werden, wennn das Sportgerät im 3.Stock benutzt worden ist
-Schwamm im Badezimmer kann den Entwickler vom Boden des Kanals aufsaugen
- in der Garage ist das Handrad für die Dusche-befestigen und öffnen
-Fernseher im 1.Stock sendet Sendung
-beim öffnen des Handrades im Kanal leert sich der Pool (wieder Atomexplosion nach 5min., wenn es nicht wieder zugedreht wird); roter Knopf im Pool bringt sofortige Atomexplosion; glowing key ist für 2.Kerkertür; Radio im Pool ist mit Batterien für die Taschenlampe versehen
-bleibt ein Spieler im leeren Pool und läßt man dann Wasser einlaufen, so stirbt er
-beim klingeln (Doorbell) läuft ED nach unten, man hat dann Zeit um sein Zimmer zu durchsuchen
-abgefangenes Paket öffnen (Päckchen; Briefmarken); Päckchen ED geben, vorher aber den Hamster und die darunterliegende Cardkey mitnehmen und Sparschwein mit Geld öffnen, Geld mitnehmen
-mit Farbentferner aus der Malkammer die Farbe hinter der Fleischfress. Pflanze entfernen (Türe); die Leitung repariert man bei rausgenommener Sicherungen mit der Taschenlampe und dem Werkzeug (Video Games kriegen nun Strom)
-kleiner Schlüssel in Ednas Raum ist für die Video Games, Leiter führt zu dem Tresor
-leeres Glas kann man mit Wasser füllen und in der Mikrowelle erhitzen

Bei der Wahl von Syd: kann Klavier spielen; Lied aufnehmen, im 4.Stock abspielen, man erhält dafür vom grünen Tentacle ein Demo-Band

---

P.S. Spiel abspeichern mit F2
Neues Spiel mit F8
Tip: Räume mit "Was ist" nach Wichtigkeiten absuchen
Telefon und Codenummern ändern sich bei jedem Spiel

MANIAC MANSION

Wer die **ERBSCHAFT II** angetreten hat, möchte vielleicht gern wissen, was man wo findet. Bitteschön!
Zimmer mit kleinem Mädchen: Brechstange
Zimmer mit junger Frau: Muß man fotografieren, Frau zieht sich darauf aus. Vorsicht! Sie saugt Dir Energie weg.
Hinter diesem Zimmer (Bad): Schlüssel, Schachtel
Zimmer mit altem Mann: Nichts
Zimmer mit alter Frau: Nichts
Zimmer mit Mann mit der Narbe: Parfum, Kosmetikflasche, Lanze
Zimmer mit jungem Mann: Vorsicht! Er hat mehrere Gemeinheiten gegen Sie vor. Also immer gleich wieder abhauen!
Eigenes Zimmer: Seil, Fotoapparat
Küche, Waschküche: Bohrer, Kaffeekanne. Kühlschrank öffnen, an ihm kann man Energie auftanken, aber Vorsicht vor der alten Frau!
Bibliothek: Stock
Bad: Tasse und eine Falle!
Dunkelraum: Kamera, MP – alles tödliche Fallen!
Werkstatt: Antenne
Treibhaus: nichts
Zimmer mit Fernseher: nichts
Man sollte zuerst in das Zimmer des kleinen Mädchens gehen und die Brechstange holen. Damit geht man ins Bad nebenan und nimmt die Teetasse. Um wieder herauszukommen, muß die Tür mit der Brechstange aufgebrochen werden. Das erste Mal hat es nicht geklappt (man stellt am besten Autofire ein und fährt mit dem Joystick auf der Tür herum). Dann holt man die Kaffeekanne aus der Küche und das Säckchen aus dem Raum mit dem narbigen Mann. Wenn man zum Mädchen geht und ihr das Säckchen gibt, erfährt man etwas. Nun nimmt man das Säckchen wieder, geht zur „Tea-Time-Dame" und gibt Ihr die Tasse (es passiert nichts, wenn man die Teekanne nicht bei sich hat). Jetzt geht man wieder zum Mädchen (Zouzou). Ihr nochmals das Säckchen geben. Diesmal wird sie es essen. In dem Raum mit dem schreibenden Mann gibt es noch einen Schlüssel! Er befindet sich in einem Kästchen mit dem „MS"-Zeichen.

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **NEMESIS** und auch bei **BREAKTHRU** auf dem C-64 kann man sämtliche Feinde überwinden, indem man am Expansions-Port die Pins 1 und 4 miteinander verbindet (falls sich aber jemand seinen C-64 damit sprengt, lehne ich jede Verantwortung ab!!).

High-Score-Süchtige bei **SPLIT PERSONALITIES**, hier eine Punkteliste:

Bombe, Wasserhahn, Föhn, Ohren: 5000 Punkte
Flaggen: 1500 Punkte
Roter Knopf, Atompilz: 1000 Punkte
Tory, Labour, Labour Party, Faust: 2500 Punkte
Dennis, Flasche: 2000 Punkte
Auto, IQ: 3500 Punkte
Dollar, Pfund: 4000 Punkte
Granate, gelbe Pistole: Bonus * 2
Pistolengürtel, Playboy-Hase: saftiger Bonus

Weiter geht's mit den Quickies

Wenn der erste Spieler bei **ACE II** in die High-Scoreliste statt seines Namens DUSTY BUG eingibt, wird er unsterblich. Der Spieler kann somit nicht mehr zerstört werden.

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **TERRA CRESTA** den Transform-Mode nicht benutzen, da er nur ablenkt. Zuerst immer die Stationslaser zerstören, dann den Rest abräumen. Beim Merr genau hinschauen! Man sieht die Laser, kurz bevor geballert wird. Halte Dir die Bildschirmecken frei. Den Roboter in der Mitte berühren.

★★★★★★★★★★★★★★

TIGER MISSION: Am Anfang an den linken Rand fliegen und fest feuern (die Panzer werden gleich beim Hereinkommen zerstört). Man kann das Spiel verlangsamen, indem man den Joystick nach hinten drückt.

★★★★★★★★★★★★★★

ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON: Wenn man gegen die Römer kämpft, in „Nahkampf" gehen und niedrige Schläge verteilen. Beim Kampf mit Schweinen Boxschläge anwenden.

Oft gesucht und nie gefunden: Die (C-64-)Codewörter für **ONE MAN AND HIS DROID:** None, Bubble, Commodore, Finders, Genetic, Zapped, Timewarp, Ectoplasm, Gorgeous, Seaside, Gizmo, King Kong, Hologram, Curryrice, Coffee, Cassette, Telescope, Computer, Edacraeda, Alice
Für den Spectrum gelten folgende Codes:
Cloche, Empire, Upandaway, Gravitate, Function, Colander, Level, Blizzard, Rasvogel, Ecology, Ryegrass, Grain

★★★★★★★★★★★★★★

DOWN TO EARTH-Spieler, auf dem Spectrum aufgepaßt! Wenn Ihr während des Spiels die Tasten 1,2,3,4 und 5 gleichzeitig drückt, kommt Ihr jeweils ein Level weiter!

★★★★★★★★★★★★★★

Als Nächstes gibt es die Codes für die einzelnen Levels bei **PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONNA.** Diese lauten: (Level,Code); (B,2373); (C,4414); (D,6474); (E,7418); (F,8878); (G,5811); (H,3171); (I,1116); (J,2176); (K,4615); (L,6675); (M,7612); (N,8572); (O,5517). Diese Codes funktionieren allerdings nur mit dem Namen „D D" und der Mannschaft LIVERPOOL!

Einen hilfreichen Plan gibt es jetzt auch zu **LAUREL & HARDY**„. Damit wird die ganze Sache doch beinahe zu einem Kinderspiel!

POLICE
HOSPITAL
BAR
BAR
BAR
POLICE
BICYCLES
BAR
BAR
PIE SHOP
DOG
MAPS
BAR

CHOLO-Tabelle

Robotername	Robotertyp	Code
Rizzo	Rat (bewaffnet)	Rebels
Igor	Hacker	Plugin
Gort	Leadie (bewaff.)	Klaatu
Anneka	Flyeye	Brazil
Aviata	Plane	Flyboy
Felini	Camera	------
Ridley	Camera	------
Skum01	Guard (bewaff.)	Philby
Skum02	Guard (bewaff.)	Mclean (??)
Skum03	Guard (bewaff.)	Blunt
Skum04	Guard (bewaff.)	Hollis
DrJohn	Doctor	Stetho

Daß **CHOLO** kein einfaches Spiel ist, hat sicher schon so mancher festgestellt. Hier nun eine kleine Hilfe: Im ersten Haus (Startpunkt) zum Computer gehen, das Code-Programm („Pass1Txt") übernehmen und auf „write" gehen. Nun schreibt man ein leeres Rampack in den Computer, wählt „read", und es erscheint ein neues Programm („SurvyPrg"). Startet man dieses, so hat man die Kontrolle über zwei Kameras auf einer Insel rechts. Nun übernimmt man Igor den Hacker und geht mit ihm nach Westen. Dort steht das Flugzeug Aviata. Zuvor jedoch geht man mit Rizzo um das Haus herum nach Süden. Dort trifft man Anneka, das Flyeye. Dieses verfolgt man, bis es landet, und übernimmt es („BRAZIL"). Dann geht man mit Rizzo nach Westen über die Brücke, wo man von den Guards beschossen wird. Ist man schwer beschädigt, übernimmt man wieder Igor, wartet, bis Rizzo sich erholt hat, und läuft dann mit diesem weiter über die Brücke. Am anderen Ufer angelangt, geht man immer weiter nach Westen zwischen den „Pyramiden" hindurch. An deren Ende hält man sich nördlich und entdeckt ein Haus samt Eingang. In diesem findet man einen Computer, der allerdings jegliche Auskunft verweigert. Also geht man weiter nach Norden. Dort findet man schließlich drei „tote" Roboter (einen Hacker, eine „Rat" und einen Doctor), aber auch einen Roboter, der tot aussieht, es aber nicht ist! Diesen beschießt man solange, bis er paralysiert ist. Dann nimmt man ihn in Besitz („KLAATU"). Nun noch die Codes für einige Roboter (siehe oben).

Folgende Lösungswörter könnte der Troll einem zum Raten aufgeben:

1. Chloroform
2. Matterhorn
3. Zimmermann
4. Fischsuppe
5. Steinadler
6. Sauerkraut
7. Wattenmeer
8. Bergmassiv
9. Bauernhaus

Hier noch einige Tips und ein kurzer Lageplan zu LAPIS PHILOSOPHORUM.

	Wasserfall			
Flußbieg.	Floßanl.	Höhleneingang	Weg/Fels	
Fluß		Troll	Drache Diamant	
Pfad		Kiste	Stolleneingang	Höhle
		Stollen Erz	Stollen	Balken

Tschüß, bis zum nächsten Mal

Ulli + Stefan

SCHACHECKE

Noch einmal zwei Turniere in einem Heft

Diesmal haben wir wieder zwei ganz besonders interessante Turniere vor uns, denn die PSION CHESS Version für den Atari ST ist bei uns eingetroffen. Dieses Schachprogramm gilt unter den Fachleuten als das zur Zeit weltbeste Softwareprogramm überhaupt.

Autor des Programmes ist Richard Lang, welcher bereits die erfolgreiche PSION Version für den QL entwickelte. Wir dürfen deshalb gespannt sein, wie unser bisher ungeschlagener Champion diesen Zweikampf bestehen wird.

Weiterhin stellen wir auch diesmal wieder einen interessanten Schachcomputer vor. EXEL 68000 von der bekannten Firma Fidelity ist erst vor wenigen Wochen auf den Markt gekommen und erobert bereits erfolgreich die ersten Plätze der anerkannten schwedischen Schachcomputer-Rangliste.

Bedanken möchte ich mich noch bei Herrn Krause der Firma Fidelity sowie Herrn Bauer der Firma Hegener & Glaser, welche uns bereitwillig mit Testgeräten unterstützten. Auch der neue Weltmeister MEPHISTO ROMA ist inzwischen bei uns eingetroffen. In der nächsten Ausgabe erfahren Sie näheres über die Eigenschaften dieses berühmeten Schachcomputers. Natürlich wird der Weltmeister auch seine Kräfte an unserem Champion demonstrieren müssen, wir dürfen deshalb schon jetzt gespannt sein.

Frank Brall

Folgende Programme traten bisher gegeneinander an:

Gegner	System	Gegner	System
3D-Voice Chess	CPC464	Dragonchess	Dragon
3D-Voice Chess	CPC464	Chess The Turk	Spectrum
Chess The Turk	Spectrum	Caissa	C64
Caissa	C64	Grandmaster	C16
Grandmaster	C16	Microdeal Chess	IBM PC
Microdeal Chess	IBM	Colossus 4.0	CPC 464
Colossus 4.0	CPC 464	Colossus 4.0	Spectrum
Colossus 4.0	Spectrum	Cyrus II	C64
Colossus 4.0	Spectrum	Hamlet	Atari ST
Colossus 4.0	Spectrum	Turbo-Schach	IBM PC
Colossus 4.0	Spectrum	Chessmaster 2000	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	Sinclair QL
PSION CHESS	Sinclair QL	Deep Tought	Atari ST
PSION CHESS	Sinclair QL	Colossus 4.0	C64
PSION CHESS	Sinclair QL	Chessmaster 2000	AMIGA
PSION CHESS	Sinclair QL	Deep Tought 1.1	Atari ST
PSION CHESS	Sinclair QL	PSION CHESS	Atari ST

Aus der abgedruckten Tabelle ist auch zu entnehmen, welches Programm in einem Turnier gewann, da nach unseren Spielregeln sich der Gewinner einer Partie für das nächste Turnier qualifiziert. Unser Favorit ist immer noch das Programm PSION CHESS für den Sinclair-QL, das bisher kaum ernstlich in Gefahr geraten ist.

Vorstellung der Gegner:

Unser Champion: Psion Chess (QL-Version)

☆ ☆ ☆

QL-CHESS, wie die **PSION**-Version auch öfter bezeichnet wird, ist die erste PSION-Version, welche vom Spitzenprogrammierer Richard Lang programmiert wurde. Obwohl sich diese Version nur in wenigen Eigenschaften von der neueren IBM-Version unterscheidet, möchte ich für neu hinzugekommene Leser das Programm etwas näher beschreiben.

Obwohl QL-CHESS zu den ältesten Schachprogrammen überhaupt gehört, besticht dieses Programm durch eine bisher unübertroffene 3D-Brettdarstellung. Dies ist nicht verwunderlich, denn der QL bietet für die Darstellung des dreidimensionalen Brettes immerhin eine Auflösung von 512 * 256 Pixeln unter Verwendung von vier verschiedenen Farben.

Auf diese Weise gehört QL-CHESS zu den wenigen Programmen, bei denen die 3D-Darstellung übersichtlicher ist als die gewohnte 2D-Brettdarstellung.

Wie auch die IBM-Version bietet QL-CHESS natürlich auch eine zweidimensionale Brettdarstellung. Diese Darstellung, wie auch der sonstige Bildschirmaufbau, ist fast vollständig mit der IBM-Version identisch. Auf der rechten Bildschirmhälfte wird das Brett, auf der linken Bildschirmhälfte werden die bereits gespielten Züge und am oberen Bildschirmrand die Bezeichnungen der einzelnen Funktionen bzw. Optionen angezeigt.

Obwohl das eigentliche Spielfeld etwas klein geraten ist, wirkt der gesamte Bildschirmaufbau doch sehr übersichtlich und praktisch. Möchte man eine bestimmte Funktion aktivieren, so tippt man lediglich den Anfangsbuchstaben einer der oben aufgelisteten Funktionen ein. Diese Eigenschaft ist zwar sehr einfach, verhindert jedoch die Möglichkeit, die Züge als Koordinaten einzugeben. Wie schon bei der IBM-Version müssen die Züge mit Hilfe der Cursortasten eingegeben werden. Für Anfänger ist dieser Vorgang durchaus gut gelöst, für Schachliebhaber, welche gerne Partien nachspielen, macht sich dies jedoch oft störend bemerkbar.

Im Gegensatz zu anderen Schachprogrammen erlaubt QL-CHESS nicht die stufenlose Eingabe der Bedenkzeit, sondern lediglich die Wahl eines entsprechenden Levels:

Level 0: Anfäger-Modus, Bedenkzeit unter 2 Sekunden

Level 1: 2 Sekunden Bedenkzeit

Level 2: 4 Sekunden Bedenkzeit
Level 3: 6 Sekunden Bedenkzeit
Level 4: 15 Sekunden Bedenkzeit
Level 5: 30 Sekunden Bedenkzeit
Level 6: 45 Sekunden Bedenkzeit
Level 7: 1 Minute Bedenkzeit
Level 8: 1,5 Minuten Bedenkzeit
Level 9: 2 Minuten Bedenkzeit
Level 10: 3 Minuten Bedenkzeit
Level 11: 4 Minuten Bedenkzeit
Level 12: Gleiche Zeit wie Spieler
Level 13: Mattsuche unbegrenzt

Selbstverständlich stehen auch Funktionen zum Analysieren von Mattsituationen zur Verfügung. Insgesamt 8 zusätzliche Stufen können Schachprobleme bis zum Matt in 8 Zügen finden und anzeigen. Im Test zeigte sich das Programm schon bei kurzen Bedenkzeiten von unter 15 Sekunden als enorm spielstark. Übrigens: Auch schwache Schachspieler haben bei QL-CHESS eine faire Chance, denn im Level 0 paßt sich das Programm in seiner Spielstärke dem Gegner an.

An Komfort bietet das Programm fast alles, was auch die neuere IBM-Version bietet. Schachuhr, Seitenwechsel, Zug vorspielen, Zug zurücknehmen etc. gehören bei QL-CHESS zum Standard. Für Schachfreunde, welche gern Ihre Partien nachträglich analysieren, bietet das Programm die Möglichkeit, Partien abzuspeichern oder auszudrucken. Auch die Funktion NEXT-BEST dürfte für manchen interessant sein. Hier nimmt das Programm seinen letzten Zug zurück und führt dafür den nächstbesten aus.

Für Schachfreunde, welche die hervorragende QL-Brettdarstellung als Schachbrett nutzen möchten, bietet das Programm den 2-PLAYER-MODE. Hier können zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten, wobei der Computer als Schiedsrichter fungiert.

Alles in allem gehört auch diese ältere PSION-Version zu den leistungsfähigsten und übersichtlichsten Schachprogrammen überhaupt. *Frank Brall*

Programm: Psion Chess (QL), **System:** Sinclair QL, IBM PC, Atari ST, Apple Macintosh, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Psion, England.

Der Herausforderer: PSION CHESS (Atari ST)

Der Name PSION CHESS ist uns wohl mittlerweile ein Begriff geworden. Schon die relativ alte QL-Version dieses Programmes hat von sich reden gemacht, nicht umsonst ist dieses Programm bereits seit Monaten unser ungeschlagener Champion.

Die neue PSION CHESS Version für den Atari ST unterscheidet sich eigentlich nur in wenigen Details von seiner Ursprungsversion. Der entscheidende Unterschied wird jedoch darin bestehen, daß die Atari-Version im Gegensatz zur IBM-Version von Spitzenprogrammierer Richard Lang selbst entwickelt wurde. Wer bereits die letzte Ausgabe von ASM gelesen hat, wird es schon wissen, Richard Lang hat auf der diesjährigen Schachweltmeisterschaft den Weltmeistertitel für Schachprogrammierer bekommen. Richard Lang's neustes Atari ST-Programm ist in ähnlicher Form auch im Schachcomputer Mephisto Roma, dem diesjährigen Weltmeister enthalten. Nicht zuletzt aus diesem Grund braucht man über die Spielstärke wenig zu sagen. Im Test gegen mich, einem Mittelklassespieler, überzeugte das Gerät übrigens allemal. Ob das Programm in unserem Turnier ebenfalls überzeugt, wird sich bald zeigen. Jedenfalls in der Weltrangliste für Schachcomputer und -Programme ist es bereits jetzt sehr weit oben zu finden.

An der Bedienung und der Anzahl der Funktionen hat sich gegenüber den anderen Versionen nur wenig verändert. Natürlich, wie könnte es auch anders sein, wird das Programm voll durch das GEM-Betriebssystem unterstützt. Dies bedeutet, die einzelnen Funktionen werden nicht wie üblich per Tastendruck, sondern über zahlreiche Pulldownmenüs angewählt. Die Darstellung ist auch weiterhin zwischen 2D und der berühmten 3D-Perspektive umzuschalten. Das Programm arbeitet wahlweise mit monochromem oder Farbmonitor zusammen, wobei mir allerdings die monochrome Darstellung wesentlich besser gefiel. Obwohl die 3D-Darstellung sicher einen sehr schönen Eindruck macht, halte ich weiterhin die 2D-Darstellung für übersichtlicher. Aber über Geschmack läßt sich ja bekanntlich streiten.

Die Zugeingabe erfolgt wie bei fast allen ST-Programmen über die Maus. Etwas störend empfand ich, daß beim Bewegen einer Figur diese lediglich angeklickt werden muß und nicht wie bei anderen Programmen durch Festhalten der Maustaste bewegt werden kann. Ebenfalls vermißte ich auch bei dieser Version wieder die Möglichkeit, die Züge per Tastatur mittels Koordinateneingabe eingeben zu können. Da bei der Darstellung des Brettes keine Koordinaten angegeben wurden, dürfte dem Anfänger das Nachspielen von Partien unnötig schwer fallen. Vielleicht läßt sich dieser Nachteil jedoch in einer späteren Version noch beheben. Ebenfalls erwähnenswert ist, daß das Programm Meldungen in 6 verschiedenen Sprachen ausgeben kann. Auch die Bedienungsanleitung ist in 6 verschiedenen Sprachen vorhanden, wobei allerdings nur ganze 4 deutsche Seiten übrig bleiben. Diese Seiten reichen im übrigen nicht aus, um alle Funktionen ausführlich zu beschreiben, was angesichts der bekannten HELP-Taste auch nicht unbedingt notwendig war. Die einzelnen Funktionen, die ja bereits von der QL-Version her bekannt sind, erwähne ich hier nicht, nur die Verbesserungen bzw. die Erweiterungen. Die interessanteste Erweiterung besteht bereits darin, daß Züge neben dem Drucker auch über eine RS232 bzw. ein Modem ausgegeben werden können. Sogar ein VT52 Terminal kann von PSION jederzeit simuliert werden, wodurch das Schachprogramm schnell zum Terminalprogramm umfunktioniert werden kann. Sogar die Übertragungsparameter lassen sich jederzeit nach eigenen Wünschen verändern. Eine weitere interessante Möglichkeit besteht darin, das NOTATION-Fenster oder auch das gesamte Schachbrett nach Belieben zu versetzen oder zu vergrößern. Auch die eingebaute HARDCOPY-Funktion kommt so manchen Schachspieler entgegen. Interessant sowie auch sinnvoll ist jetzt auch die Möglichkeit, ein REMIS vorzuschlagen. PSION lehnte übrigens meine REMIS-Vorschläge ständig ab, was bei meinen Gewinnaussichten jedoch kein Wunder war.

Alles in allem hat mich PSION CHESS wirklich voll überzeugt, lediglich die Zugeingabe hätte wahlweise auch über die Tastatur erfolgen können. Der erfah-

renere Schachspieler vermißt vieleicht noch einen Level mit vorgegebener Gesamtbedenkzeit. Die Spielstärke dürfte jedoch bei diesem Programm selbst für Vereinsspieler völlig ausreichen. *Frank Brall*

Programm: Psion Chess, System: Atari ST, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Psion, England.

Das achtzehnte Turnier

PSION (QL) gegen PSION (ST)

Immer noch ist unser kleiner QL ungeschlagener ASM-Champion. Diesmal dürfte es erstmalig gefährlich für unseren Champion werden, denn sein Gegner heißt ebenfalls PSION. Wie schon aus der Programmbeschreibung zu entnehmen ist, handelt es sich bei beiden Programmen um Richard Lang's geniale Entwicklungen. Da die Hardware sowie die Taktfrequenz beider Rechner ähnlich ist und die ATARI ST Version die neuere Entwicklung darstellt, sind unsere Redaktionswetten entsprechend ausgefallen. Alle am Wetten teilnehmende Redakteure waren der Meinung, daß der QL diesmal seine erste Schlappe erleben würde. Aber, wie wir es ja schon aus vielen anderen Turnieren her kennen, trifft unsere Wette in den seltensten Fällen zu. Mal sehen wie es diesmal aussieht.

Wir wählten auch bei diesem Turnier wieder eine Bedenkzeit von 15 Sekunden, welche uns bereits in vergangenen Turnieren interessante Varianten präsentierte. Das Spiel begann, wie in unserem Turnier festgelegt, der Champion PSION QL. Diesmal wählte unser QL die WIENER PARTIE als Eröffnung, was ihm vieleicht später zum Verhängnis wurde. Beide Gegner schienen Anfangs die Partie sehr gut zu kennen, denn der eigentliche Rechenvorgang setzte erst nach dem 10. Zug ein.

Das Spiel verlief anfangs relativ ausgeglichen, was bei Zwillingsbrüdern auch nicht anders zu erwarten waren. Trotzdem versuchten beide Gegner möglichst schnell das Zentrum unter Kontrolle zu bekommen. Man merkte bald, daß beide sehr gute Taktiker waren, denn anfangs verlor keine der beiden Seiten an Material. Die Stellung schien immer verzwickter zu werden, wobei keine der Parteien einen deutlichen Vorsprung verbuchen konnte. Aber dann ging es Schlag auf Schlag. Der QL sowie auch der ST zögerten nicht mehr, Material abzutauschen. Auf diese Weise reduzierten sich die Figuren in wenigen Zügen dramatisch. Nun war der bessere Stratege gefragt. Da die ST-Version offensichtlich über mehr Schachwissen verfügte, gelang es Ihr schnell, neben einem positionellen auch einen materiellen Vorsprung zu gewinnen.

Im Endspiel traten dann schwarzer Turm und Läufer gegen einen noch übrig gebliebenen weißen Turm an. Da dieser Materialvorsprung sowie die Art der übrigen ST-Figuren nicht gerade ideal waren, dauerte das Endspiel entsprechend. Immer wieder gelang es dem QL, der sich auch nicht gerade dumm anstellte, sich aus einer Matt-Falle zu befreien. Im 91. Zug endete schließlich das Spiel mit einem lange erwarteten Matt.

Damit war es wirklich geschehen, unser Champion hat sein erstes ASM Turnier verloren. Aber noch war der ST nicht der neue Champion, immerhin stand noch ein gefährliches Rückspiel vor seinem Sieg. Da uns beide Gegner durch das lange Spiel sehr geschwächt erschienen, setzten wir das Rückspiel für den nächsten Morgen an.

Als die Teilnehmer wieder frisch am Turnierort (Programmierzentrale) erschienen, konnte der entscheidente Kampf beginnen. Wieder wählten wir eine Bedenkzeit von 15 Sekunden. Diesmal began der ST das Turnier mit dem Zug Bauer D2-D4, woraus sich eine mir unbekannte Eröffnung ergab. Auch diesmal waren beide Gegner bestrebt, das Zentrum schnell unter Kontrolle zu bekommen, was allerdings dem ST schnell gelang. Schon nach wenigen Zügen hatte der ST soviele positionelle Vorteile, daß er sich ernsthaft mit dem gegnerischen König beschäftigen konnte. Es schien uns, als hätte der QL bei den letzten Turnieren seine gesamten Kraftreserven verbraucht und baut jetzt ab. Dies bestätigte sich bereits im 28. Zug, als er das Spiel durch MATT verlor.

Jetzt war es amtlich, der ASM-Titel „CHAMPION des Monats" wird zwar wieder an die Familie PSION übergeben, jedoch diesmal an die enorm starke ST-Version. Jetzt ist es uns klar, niemand konnte unseren QL schlagen außer sein Zwillingsbruder, der ATARI ST.

Damit dürfte unser ASM-CHAMPION das vorläufig letzte Mal ausgewechselt worden sein, denn wer soll es jetzt noch mit Ihm aufnehmen können? Wir werden uns also jetzt bei unserem ASM-Turnier etwas Neues einfallen lassen müssen. Aber warum eigentlich wir? Macht Ihr doch einmal ein paar Vorschläge, wie wir unsere Schachecke weiterhin gestalten wollen? Schreibt Eure Vorschläge einfach an Tronic-Verlag; Kennwort Schachecke; Am Stad 35, 3440 Eschwege

Ich bin schon jetzt gespannt, was Euch einfallen wird !

Unser neuer Champion! PSION CHESS (ATARI ST)

Lieber Schachfreund! Natürlich präsentieren wir auch diesmal die komplette Zugfolge zum Nachspielen bzw. Analysieren der Partie. Da diesmal beide Partien sehr interessant verlaufen sind, veröffentlichen wir beide Zugfolgen. Um Fehler zu vermeiden, haben wir diesmal die komplette Zugfolge von PSION ST selbst notieren lassen, was über das eingebaute Terminalprogramm keine Probleme verursacht. Leider notiert PSION nicht die Bezeichnung der ziehenden Figur, was aber beim Nachspielen sicher nicht von großer Bedeutung sein dürfte.

	PSION QL	PSION ST
1	E2–E4	E7–E5
2	B1–C3	B8–C6
3	G1–F3	G8–F6
4	F1–B5	C6–D4
5	F3xD4	E5xD4
6	E4–E5	D4xC3
7	E5xF6	D8xF6
8	D2xC3	F6–E5+
9	D1–E2	E5xE2+
10	B5xE2	D7–D6
11	C1–E3	F8–E7
12	E1–C1	C8–E6
13	E2–F3	C7–C6
14	C1–B1	E8–G8
15	H2–H4	D6–D5
16	G2–G4	A7–A5
17	D1–E1	A5–A4
18	E3–F4	A4–A3
19	B2–B3	E7–C5
20	H1–F1	B7–B5
21	F4–C7	F8–C8
22	C7–E5	C8–E8
23	H4–H5	E6–D7
24	E1–E2	F7–F6
25	E5–D4	E8xE2
26	F3xE2	C5xD4
27	C3xD4	A8–E8
28	E2–F3	G7–G5
29	H5xG6	H7xG6
30	F1–C1	G8–F7
31	C2–C4	B5xC4
32	B3xC4	E8–B8+
33	B1–A1	D5xC4
34	C1xC4	B8–B2
35	C4–C3	B2xF2
36	C3xA3	F2–D2
37	A3–A7	F7–E6
38	A7–A4	D2–D3
39	F3–E4	D3–G3
40	E4xG6	G3xG4
41	G6–C2	G4–G2
42	A1–B2	F6–F5
43	A4–A8	E6–D6
44	A8–D8	F5–F4
45	D8–F8	G2–F2
46	B2–C3	D6–E7
47	F8–B8	F2–H2
48	B8–B7	E7–D6
49	A2–A3	F4–F3
50	C2–D3	H2–A2
51	B7–B3	F3–F2
52	C3–B4	A2–A1
53	B3–B2	.F2–F1/Q
54	D3xF1	A1xF1
55	B2–E2	F1–F4
56	E2–D2	C6–C5+
57	B4–C3	D7–B5
58	D4xC5+	D6xC5
59	C3–B3	F4–F3+
60	B3–B2	B5–C4
61	D2–C2	C5–B5
62	C2–C3	F3–F2+
63	C3–C2	F2–F1
64	C2–D2	F1–F3
65	D2–C2	F3–B3+
66	B2–A2	B3–E3+
67	A2–B2	C4–E6
68	C2–C1	E3–B3+
69	B2–C2	B3xA3
70	C1–E1	E6–D5
71	E1–E5	B5–C4
72	E5–E7	A3–A2+
73	C2–D1	C4–D3
74	D1–E1	D5–E4
75	E7–D7+	D3–E3
76	D7–D6	A2–H2
77	D6–F6	H2–E2+
78	E1–F1	E2–C2
79	F1–G1	E4–D5
80	F6–F5	C2–D2
81	F5–E5+	D5–E4
82	E5–E6	D2–G2+
83	G1–F1	G2–H2
84	E6xE4+	E3xE4
85	F1–E1	E4–F3
86	E1–D1	F3–E3
87	D1–C1	E3–D3
88	C1–B1	D3–C3
89	B1–A1	C3–B3
90	A1–B1	H2–H1+
Matt		

Das zweite Turnier:

	PSION ST	PSION QL
1	D2–D4	G8–F6
2	C2–C4	E7–E6
3	B1–C3	F8–B4
4	A2–A3	B4xC3+
5	B2xC3	E8–G8
6	E2–E3	C7–C5
7	F1–D3	B8–C6
8	G1–E2	B7–B6
9	E3–E4	D7–D6
10	E1–G1	E6–E5
11	D4–D5	C6–A5
12	E2–G3	D8–C7
13	C1–E3	C8–D7
14	D3–E2	H7–H6
15	F2–F4	A8–E8
16	F4xE5	E8xE5
17	F1xF6	G7xF6
18	E3xH6	F8–E8
19	H6–F4	E5xE4
20	G3xE4	E8xE4
21	D1–F1	A5–B3
22	A1–B1	B3–A5
23	E2–D3	E4–E8
24	F1–F2	A5–B7
25	F4–H6	C7–D8
26	F2–G3+	D7–G4
27	G3xG4+	G8–H8
28	G4–G7+	
Matt		

Schachcomputervorstellung des Monats: Fidelity EXEL 68000

Nach dem bereits der leistungsstarke Microprocessor 68000 durch den Mephisto Einzug in die Schachwelt gehalten hat, bietet jetzt auch die bekannte Firma Fidelity ein entsprechendes Gerät an. **CHESS CHALLENGER EXEL 68000** nennt sich das neue Wundergerät, was zu einem LOWCOST-Angebot von ca. 845 DM angeboten wird. Kurz nachdem das Gerät beim deutschen Vertrieb EUROTOY eintraf, erhielten wir eines zum Test.
Wie der neue Mephisto Roma wird auch der EXEL mit einer Taktfrequenz von 12 Mhz betrieben. Bekanntlich ist ja die Taktfrequenz ein entscheidendes Mittel, um die Spielstärke eines Gerätes zu erhöhen. Interessant ist, daß der EXEL trotz seines relativ günstigen Preises über sogenannte Felddioden verfügt. Dies bedeutet, im Gegensatz zu anderen Geräten befindet sich auf jedem Feld und nicht nur am Rand eine LED. Zusätzlich verfügt das Gerät noch über eine LED-Anzeige, welche neben Zügen und Zeit auch viele andere interessante Informationen darstellen kann. Nachteilig stellte sich in der Testphase der Stromverbrauch heraus. Bereits nach wenigen Spielstunden versagte die stromfressende LED-Anzeige ihren Dienst. Vieleicht kann man jedoch die LED-Anzeige in einem späteren Modell noch durch eine energiesparendere LCD-Anzeige ersetzen. Auch das Drucksensorbrett ist nach meiner Meinung etwas verbesserungsbedürftig. Die einzelnen Züge lassen sich nur dann richtig eingeben, wenn man möglichst genau die Feldmitte antippt. Ein einfaches Niederdrücken der Schachfiguren, wie es bei anderen Modellen möglich ist, eignet sich bei diesem Modell nur selten zur Zugeingabe.

Zum Vergleich sei deshalb an dieser Stelle der Commodore AMIGA genannt, welcher lediglich mit 8 MHz betrieben wird. Da beim AMIGA die Taktfrequenz durch zahlreiche WAITZYKLEN noch herabgesetzt wird, erscheint dieser Rechner gegenüber EXEL wie ein VW Käfer gegenüber einem BMW.
Aber das ist noch nicht alles, was Exel zu bieten hat. Er verfügt beispielsweise über ein neues, sehr spielstarkes Programm, welches in einem 64k Rom untergebracht wurde. Das Gehäuse ist denen älterer Fidelity-Modelle sehr ähnlich. Über eine Drucksensorfläche, wie sie bei heutigen Schachcomputern die Regel ist, werden die einzelnen Züge eingegeben. Versehentlich ist in einigen Prospekten angegeben, daß der Rechner ein Magnetsensorbrett besäße, was jedoch offensichtlich durch ein falsches Übersetzen der englischen Dokumentation entstand. Interes-

Die eigentlichen Leistungen des Rechners zeigten sich im Test mehr als überzeugend. Die Spielstärke des Gerätes ist enorm. Obwohl das Gerät erst seit kurzem auf dem Markt ist, ist es bereits in der vom Schachverein SSDF erstellten Rangliste auf Platz 4 angelangt. Vor Ihm liegen also lediglich drei Mephisto-Rechner. Da diese Plazierung jedoch nur aus wenigen Turnieren hochgerechnet wird, kann sich das Ergebnis noch verändern.
Die vom schwedischen Schachverein errechnete Spielstärke beträgt immerhin 1958 ELO-Punkte, was selbst für Vereinsspieler nicht wenig ist. Die im Prospekt angegebene ELO-Zahl beträgt übrigens 2150 Punkte, wobei allerdings zu bedenken ist, daß amerikanische Messungen meist höher ausfallen.
Aber auch an interessanten Funktionen bietet der EXEL Vorbildliches. Stellungen können beliebig verändert oder direkt eingegeben werden. Der Spiellevel läßt sich direkt über die Senorflächen anwählen, wodurch 33 verschiedene Spielstufen möglich sind. So gibt es beispielsweise Stufen, in denen die Bedekzeit pro Zug, die Bedenkzeit des gesamten Spiels oder die Rechentiefe selbst eingestellt werden kann. Auch MATTSUCHE ist möglich, sogar bis zu 8 Züge im voraus. Interessant ist, daß die eingebaute Schachuhr in den Blitzstufen von einer vorgegebenen Zeit herunter zählt. Mit der Verify-Taste läßt sich jederzeit die Stellung der einzelnen Figuren überprüfen bzw. korrigieren. In Kombination mit der OPTION-Taste kann schnell und einfach die Stellung verändert oder ein spezielles Schachproblem eingegeben werden. Besonders vielseitig ist die eingebaute Segmentanzeige. Hier kann neben der Zeit auch die Denktiefe, die Stellungsbewertung, die Berechnungen pro Sekunde, mehre Varianten und ähnliches dargestellt werden.
Erwähnenswert sind noch die Möglichkeiten „PERMANENT BRAIN" oder die Eröffnungsbibliothek nach Belieben ein- oder ausschalten zu können.
Alles in allem bekommt man mit dem EXEL 68000 recht viel fürs Geld, wobei insbesondere die enorme Spielstärke erwähnt werden muß. Lediglich das Sensorbrett könnte noch etwas verbessert werden, denn die Zugeingabe ist immer noch ein wichtiges Kriterum für einen Schachcomputer. *Frank Brall*

Bezeichnung: CHESS CHALLENGER EXEL 68000
Preis: ca. 845 DM
Hersteller: Fidelity International
Bezugsquelle: Eurotoy KG, Lange Wende 14, 4770 Soest, Tel. 02921/77908

In der nachfolgenden Partie haben wir EXEL gegen unseren neuen Champion PSION ATARI ST spielen lassen. Beide Gegner bekammen eine Bedenkzeit von 15 Sekunden vorgegeben. Erstaunlicherweise gewann PSION die Partie obwohl EXEL eine 4 Mhz höhrere Taktfrequenz besitzt. Allerdings sollte man beim Hochrechnen des Ergebnisses etwas vorsichtig sein, denn wir haben nur eine Partie gespielt. Zweitens hat PSION trotz vorgegebenen 15 Sekunden nicht selten überzogen. Trotzdem scheint sich unser Ergebnis zu bestätigen, denn der anerkannte schwedische Schachverein veröffendlichte vor kurzem eine neue Rangliste, in der PSION ST ein Platz über dem neuen EXEL 68000 plaziert ist.

	PSION ST	EXEL 68000
1	G1–F3	D7–D5
2	D2–D4	G8–F6
3	C1–G5	G7–G6
4	B1–D2	F8–G7
5	E2–E3	B8–C6
6	F1–D3	C6–B4
7	E1–G1	B4xD3
8	C2xD3	E8–G8
9	G5xF6	E7xF6
10	D1–C2	C8–E6
11	A1–C1	C7–C6
12	C2–C5	D8–C7
13	C1–C2	F8–E8
14	H2–H3	E6–F5
15	C5–A3	A7–A5
16	F1–E1	G7–F8
17	A3–B3	A5–A4
18	B3–C3	F8–G7
19	E3–E4	F5–E6
20	A2–A3	D5xE4
21	D3xE4	F6–F5
22	E4–E5	F5–F4
23	F3–G5	E6–F5
24	D2–E4	H7–H6
25	G5–F3	E8–D8
26	C3–C5	G8–H7
27	D4–D5	F5xE4
28	D5–D6	C7–D7
29	E1xE4	F7–F6
30	E4xF4	F6xE5
31	F3xE5	D7xD6
32	C5xD6	D8xD6
33	E5–F3	B7–B5
34	F4–F7	A8–E8
35	F7–C7	E8–E6
36	G2–G4	G6–G5
37	H3–H4	E6–E4
38	H4xG5	E4xG4+
39	G1–F1	H6–H5
40	C7–F7	D6–D1+
41	F1–E2	D1–B1
42	F7–D7	G4–C4
43	C2–D2	C4–E4+
44	E2–D3	E4–G4
45	D3–E3	G4–G2
46	D7–E7	H7–G8
47	D2–D8+	G7–F8
48	E7–E8	G8–G7
49	E8xF8	B1xB2
50	F3–D4	G7–G6
51	D8–D6+	G6–G7
52	D4–E6+	G7–G6
53	F8–F6+	G6–H7
54	D6–D7+	H7–G8
55	F6–F8+	
Matt		

Eines können wir heute schon versprechen: Das nächste Mal geht's rund, denn da lassen wir den Weltmeister Mephisto Roma gegen PSION CHESS ST antreten. In der nächsten ASM gibt's den spannenden Fight!

ASM – die „gesammelten Werke“:

ASM Wettbewerb Ausgabe: 11/87

Insgesamt 45 Bomico-Games (Asterix, Lucky Luke oder Leutnant Blueberry) gehen an:

(C-64)
Peter Gramsch, 2300 Kiel; Christian Hensen, 3163 Sehnde 7; Rainer Joachim, 1000 Berlin 44; Frank Kremer, 5042 Erftstadt Lechenich; Martin Laub, 7208 Spaichingen; Patrik Noesch, 2085 Quickborn; Henning Richter, 2252 St. Peter-Ording; Uwe Sandweg, 4800 Bielefeld 14; Andreas Schäfer, 2850 Bremerhaven; Carsten Scholz, 5090 Leverkusen 1; Hans H. Schröder, 2200 Elmshorn; Carsten Vonnekold, 2223 Meldorf; Ingo Wagner, 5190 Stolberg; Michael Wand, 4600 Dortmund 72; Peter Weber, 5060 Berg. Gladbach 1;

(CPC)
Dirk Arlinghaus, 2909 Bösel; Florian Bullwinkel, 2740 Bremervörde; Jens Füske, 4000 Düsseldorf; Jens Härtrich, 5000 Köln 41; Erich Heeb, 8882 Unterterzen; Alexander He, 3000 Hannover; Elke Lachenmayr, 8609 Bischberg; Ruth Otto, 3016 Seelze 2; Oliver Steck, 8130 Starnberg; Klaus Weid, 8812 Windsbach;

(IBM)
B. Mack, 7929 Dettingen; Damien Nikkel, 7830 Emmendingen; Peter Rack, 9100 Völkermarkt; Rainer Schwahnke, 1000 Berlin 45; Uwe Zimmermann, 5208 Eitorf;

(ST)
Ulf Ballstaedt, 4800 Bielefeld 12; Thorsten Glotzmann, 2211 Münterdorf; Christian Hammel, 4405 Nottuln; Holger Haslbeck, 8312 Dingolfing; Uwe Hennrich, 7500 Karlsruhe 1; Andreas Meister, 6340 Baar/ZG; Elmar Natter, 8972 Sonthofen; Ralph Pernizsak, 7443 Frickenhausen; Rüdiger Poppen, 2971 Gro-Midlum; Edwin Rehm, 4709 Bergkamen; Alexander Roggenbuch, 1000 Berlin 30; Nikolas Saaksmeier, 4811 Oerlinghausen; Christoph Schlatmann, 5860 Iserlohn-Letmathe; Willy Wenner, 8717 Mainbernheim; Kai Werner, 2300 Kiel 17;

Und hier sind die Gewinner des Diamond-Wettbewerbs:

Je ein Speed King geht an: Michael Berger, 5860 Iserlohn; Ines Haber, 2212 Brunsbüttel; Robert Hausmann, 5000 Köln 100;

Je eine Kassette bzw. Diskette geht an: Gustl Hinterberger, 7800 Freiburg; Werner Huber, 8972 Sonthofen; Herbert Karl, 8000 München; Thomas Keller, 7500 Karlsruhe; Jens Kellermann, 5840 Schwerte; Ingo-Lehner, 3000 Hannover; Markus Müller, 5810 Witten; Alexander Sauer, 5160 Düren; Fritz Sauer, 7500 Karlsruhe; Thomas Schmidt, 1000 Berlin 10; Frank Schubert, 4050 Mönchengladbach; Mark Steiger, 8900 Augsburg;

Es folgen die Gewinner des Müller-Wettbewerbs:

Ein Expert Cartridge Freezer (C-64) geht an: Dirk Affeld, 6701 Maxdorf

Die Gutscheine gewinnen: Stefan Lehnhäuser, 5439 Hahn; Uwe Steinkolk, 4834 Marienfeld; Clive Winward, 5750 Menden 1; Christian Wittmann, 8414 Menerskreith; Volker Imhoff, 5308 Rheinach

Hier der Gewinner des Nintendo-Wettberwerbs:
Die Spielkonsole inklusive zwei Joycards geht an: Michael Gleißl 4650 Gelsenkirchen 2

Die Gewinner des Pandora-Wettbewerbs sind:
Je ein Spiel „Eagles Nest“ haben gewonnen: Chris Bremmer, 8313 Vilsbiburg; Frank Dirksen, 2970 Emden; Rainer Eberhardt, 3100 Celle; Timo Heppner, 6344 Ewersbach; Klaus Hoffmann, 6300 Gieen; Ullrich Keller, 4400 Münster; Andre Könnecke, 2053 Schwarzenbek; Werner Kopp, 6728 Germersheim; Jochen Korpas, 6800 Mannheim; Roland Krieger, 6750 Kaiserslautern; Martin Lengiewicz, 2000 Hamburg 74; Elmar Meyer zu Bexten, 4770 Soest 14; Norbert Milker, 4933 Blomberg; Andre Müllers, 4050 Mönchengladbach; Leon Radeljak, 8941 Buxheim; Tobias Ranner, 8347 Kirchdorf; Michael Riedel, 2857 Langen; Frank Rode, 3408 Duderstadt; Jürgen Schalle, 6096 Raunheim; Olaf Schneider, 5500 Trier; Michael Seebert, 5451 Melsbach; Frank-Dieter Stelter, 2126 Adendorf; Michael Stuhl, 4600 Dortmund 12; Marc Uecker, 4937 Lage; Arndt Weinmann, 2907 Ahlhorn;

Es folgen die Gewinner von Rainbow Arts:
Einen Commodore Amiga mit Monitor + Maus hat gewonnen: Hans-Joachim Gust, 2000 Hamburg 62;

Der 2. – 5. Preis:
Thorsten Böing, 4250 Bottrop 2; Christian Hünemörder, 7033 Herrenberg 2; Markus Mischke, 4320 Hattingen 16; Pit Seibt, 4250 Bottrop;

Der 6. – 20. Preis: (C-64)
Gerold Bauer, 8302 Mainburg; Conny Birle, 7925 Katzenstein; Bo Christiansen, 6200 Aabenraa; Walter Domiks, 7702 Gottmadingen; Christian Ehart, 1020 Wien; Ralph Jahn, 6204 Taunusstein 1; Michael Kleen, 4700 Hamm 1; Peter Krämer, 6107 Reinheim; Carsten Meier, 6540 Simmern; Hans-Jürgen Meilinger, 6200 Wiesbaden; Erik Wessels, 4645 Ep Putte;

(Amiga)
Christof Höke, 4100 Bielefeld; Oliver Stabel, 6750 Kaiserslautern;

(Atari ST)
Stefan Bürk, 1000 Berlin 37; Waltraud Butschke, 6257 Huenfelden 2;

Martech-Wettbewerb:
1. – 3. Preis:
Michael Behrens, 2000 Hamburg 55; Markus Götze, 7454 Bodelshausen; Thorsten Hartmann, 5231 Oberlahr-Wied;

4. – 8. Preis:
Ralf Karsten, 5000 Köln 90; Stefan Schönberger, 4000 Düsseldorf 30; Fritz Schreiber, 5423 Braubach; Andreas Schuster, 4650 Gelsenkirchen; Waltraud Schwerz, 4152 Kempen 1;

CONTACT - MARKT

Achtung!!!

Wir weisen **ausdrücklich** darauf hin, daß Software, die in ASM zum **Verkauf oder Tausch** angeboten wird, **nicht** gegen das geltende **Urheberrecht verstoßen** darf. Im Falle des Falles erfolgt eine **strafrechtliche Verfolgung.** Wir veröffentlichen **keine Kleinanzeigen** die mit Angabe einer **Postlagerkarten-Nummer** versehen sind!

TAUSCHE

Wir suchen zuverlässige Tauschpartner (C-64) nur Disk. Top-Games vorhanden. 100% Antwort.
Michael (09303/1915)
Michael (09303/1585)

C-64 - Tausche Topgames auf Tape -C-64. Schicke Liste an Meckes Charles,
13. Route de Schirrhein,
67240 Oberhoffen - Frankreich
Antwort garantiert.

For hottest stuff call:
09431/61218 (Andreas) or dial 0941/41474 (Peter) from 7pm to 8pm! Don't waste your time with playing old shit, coz we're hotter!!!

Suche Tauschpartner für C-64.
Hannes Franzoj,
Griesgasse 1,
A-9170 Ferlach
Tel. 0043/4227/2283

CPC 664 Profis/Anfänger usw. Tausche Super-Software: Spy 2/ Wonderboy /Masque /Zynaps /Mauhattau 95. Suche Last Ninja/Fist II nur Disk!
Mi. Schlitt,
Fasanenweg 1,
4459 Uelsen

Monsters of Software in 4019!
We would swap with you the hottest stuff on the market! Write to:
T. Kiss, Brambergrain
CH-6004 Luzern in Switzerland!
(No lamers please!)

Suche Tauschpartner für
C-64/Disk. Habe: Re-Bounder, Star Paws, Calif. Games, Slap Fight u. a. Suche: Ikari.
Listen oder Disks an:
U. Welker, Parkäcker 28,
7120 Bietigheim

Atari the best, forget the rest! Suche zuverlässigen Softwaretauschpartner für Atari XL/XE (nur Disk).
06241/35003 oder Liste an:
R. Hartmann,
Königsbergerstr. 4,
6520 Worms 27

***** C-64 Freaks meldet Euch!**
Suchen neuste Software! Haben Top-Games (nur Disk): Colonial Conquest, Bad Cat; Fantasie 3; Ruft an Daniel 07663/2980
oder Jens: 07663/6508.

Tausche Spectrum-Games wie Mask 2, Sidearms, Match Day 2, Trantor, Basil. Suche: Qutrun, Rampage, Buggy Boy u. a. Schickt Cassette mit news an
Günther Reiter, Starenstr. 17,
8420 Kelheim

Suche Tauschpartner, der neuere C-64 Spiele hat als ich. Keine Originalsp.! Habe: Worldgames, IK, Blood'n guts usw. Schreibt an:
Markus Bschorr, Marktstr. 3 b, 8874 Leipheim!!!
Keine Orig. Sp.!!!

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Call: 07641/42000 von 16 - 20 Uhr.

Ich verkaufe und tausche: Habe: Wizball, Manial Manison, Pirates, Test Drive, Mortheus usw. an
Simon Keckeis, Drususg. 2,
A-6900 Bregenz,
Tel. AUT/05574/25927

***** The - A-Team *****
Contact the A-Team International!! For hot 64 and Amiga stuff!!
*** TAT *** Austria ***
Frankgasse 1, 3133 Traismauer

Paganini from the underground
is searching for new contacts. If you want to swap the hottest stuff on C-64.
Call: 06441/1564.
Ask for Karsten!!!
Hi to: WBL

Mister MOGO from T.U.C.!!!
If you want to swap the newest stuff on C-64 and C-128, then Phone 06441/32662 ans ask for Martin.
Hi WBC

A M I G A
The newest Software for Amiga + C-64.
PSH, Call: 06562/8990

Suche Top-Tauschpartner
für C-64! Nur Disk! Habe neueste Software! Schreibt an:
Mark Peters, Fintauweg 11,
2727 Lauenbrück.
Tschüß bis dann!

Software in Hülle und Fülle bei Ninja-Soft CCP. Wir tauschen gerne Jungs! Also ruft uns an von 17 Uhr bis 19 Uhr. Tel. 07422/4195.
Greetings to: MVCTNO, ESSI-Soft, MCP Mega-Softmafia.

(C-64) - TVC - (C-64)
Make a phoneyourney to me:
) 05924/480 (
for swapping newest stuff!!!

W A N T E D !!!
Top-Tauschpartner (C-64, only Disk).
Call: 02166/30944 (Mario),
4050 Mönchengladbach 2.
Greetings to: Blue Thunder

Amiga PD-Tauschzentrale: Infos kostenlos! Bitte PD-Liste mitschicken! Auch Beginner erwünscht.
Klaus Schmidt, Prielhofweg 11,
8300 Landshut

Gask of FCC search new contacts. Only hot C-64 stuff. Postfach 89,
7075 Mutlangen.
Hi WOD, EASE, GSI!

Suche Tauschpartner für C-64 auf Tape. Habe z. B. Wizball, Living Dayl. Kikstart 2, Enduro Racer, Milk Race, Metrocr. Schreibt mit Liste an
Frank Schulze, Thilingstr. 22,
3380 Goslar.

Always the newest and hottest stuff on the C-64! Write to:
CJ, Postfach 1 20,
A-4066 Pasching
You won't regret it!!!

Ich suche zuverlässigen Tauschpartner für Atari ST; Verkaufe 21 Originale. Listen und Fragen an:
Bauer, Alexander,
Avenariusweg 3b,
A-4020 Linz, Österreich

Kaufe oder tausche neuste Software für C-64! Nur Diskette. Ruft an oder schreibt an:
Andreas Gienau, Hauptstr. 58,
2815 Daverden,
Tel. 04232/1352.
Bitte meldet Euch schnell!!!

Zwei 64'er Freaks suchen zuverlässigen Tauschpartner. Nur auf Disk. Nur im Raum Bochum. Call us soon 0234/534707 or 0234/534094.
Hello to: Ossi, LSD, SDS, WOELFE and all the hot skater.

Suche zuverlässigen Tauschpartner (auch Anfänger) für C-64 (Disk). Listen an:
C. Lück, Birkenallee 7,
2082 Uetersen

Tausche Top-Games für C-64 nur Disk. Habe z. B. Game Over, California Games, Star Pawns, Road Runner usw. Suche Ikari-Warriors, Death Wish 3, Taipan, Erotika, Out-Run, Sanxion, SDI,
Tel. 06132/2698 (Thomas) ab 16 Uhr.

Suche Tauschpartner für C-64. Besitze alles. Nur das neuste habe ich !!! Ich kann auch verkaufen. DM 2,- pro Game. Mein Tel. 02303/68371 (Filippo)
Adrs.: Stathakis F., 4750 Unna,
Friedrich-Ebert-Str. 107
Schickt Eure Listen an mich,100% Antwort.

Suche Tauschpartner für C-64, habe neuste Sachen. Schickt Disk oder ruft an 040/208077.
Andreas Sander,
Marienthaler Str. 80 C,
2000 Hamburg 26.

*** C-64 * C-64 * C-64 * C-64 ***
Tausche Software aller Art.
Habe z. B. Ikari W., Out-Run, Tai-Pan, Druid 2, usw.
Also ruft mich an.
Tel. 04489/5979.

Computerclub "The golden Way" sucht zuverl. Tauschpartner für C-64. Haben z. B. Cal. Games, Def. Crown, S. S. Baseball. Listen an:
K. Lederer,
Landsberger Str. 10,
8031 Gilching

Ich tausche das Spiel Uchi-Mata (Cass. C-64) gegen Short Circuit, Arkanoid Thanatos oder andere Spiele (Disk od. Kass. C-64 + 128) Listen an:
Daniel Zahn, Höhe 1,
5632 Wermelskirchen 2

Tausche neuste Software
Tel. 07251/89935 (Eric) - 12726 (Andy)
Suche: Floppy * Digizer * Epronbrener

Suche Tauschpartner für C-64!!
Habe Topgames: Enduro Racer, Last Ninja, Paperboy u. a. Schreibt an:
Adrian Ziegler,
Sternenplatz 8,
CH-6454 Fluelen
(nur Disk)

Suche Tauschpartner. Habe neueste Software. Schickt Eure Listen an Sven Killer,
Buchholzer Berg 4a,
2110 Buchholz
(CPC 464/Disc + Tape)

Tausche oder verkaufe Top-Games!!! Immer das neuste da! 06035/6967 fragt nach Richard, nach 18 Uhr.

***** Softwaretausch ***** Amiga/C-64
*** Tausch von Software für Atari/C-64. Disks + Listen an:
T.S.W., Postfach 1 11,
6701 Meckenheim

Contact TMF, for swapping the newest stuff on C-64. Send your disks to:
TMF, Postfach 14,
6382 Friedrichsdorf 2.

Hi, if you want to swap software (not only the newest stuff), call me!!! But, please don't send me older games than World games!!! I've new stuff, too!!!
09342/5507 (Markus)

Suche Tauschpartner für den C-64. Habe immer neueste Spiele. Ruft an oder schickt Listen an
Pliver Schepp,
Reichenberger Str. 14,
6270 Idstein 2,
Tel. 06126/56589

Warsoft from Weekend Warriors
Neuste Software,
Tel. 05664/6223
(Please no beginner)
Warsoft from Weekend Warriors

***** Suche Tauschpartner *****
Tausche Software für C-64. List's to Uli Biberger,
Aunhammer Höhenstr. 20,
8345 Birnbach

Suche Tauschpartner im In- und Ausland. Habe Test Drive, Maniac Mansion, Bards Tale 1 + 2, Ultima 2 + 4, Chuck Yeagers F.S. ... Listen an
Alexander Knaut,
Bahnhofstr. 1,
6111 Otzberg 1, C-64

Suche zuverl. Tauschpartner für Amigasoftware. Listen an
Ralf Straub, Täläckerstr. 9,
7104 Obersulm

Hallo. Du! Ich suche zuverlässige Tauschpartner für neuste Software (C-64).
For contact call: 05551/51006 (Andreas). Hi to: PSJ, CPS, Scania, TBL, Elite, TBN and to all my ather contacts!!!

We are looking for new contacts
Call: 05362/4657 (Jens) or
FCC: 05362/51646 (Thorsten)
Hi to: SLS, CCC, HTL, FTL, UCF, JMJ & Triad

SUCHE SOFTWARE

Suche für C-64 Spiele wie: Pirates, Garth-Orbit-St., Mule (nur Org.) Zahle guten Preis (logo)
Tel. 0711/252754, verlangt Johann

ST Suche ST Suche ST Suche ST
Suche Software für Atari St (Games + Anwendung) besonders dringend Cobol.
Klaus Nolde, Burgstr. 37,
7263 Bad Liebenzell

Suche günstige Software (Tausch oder Kauf; Disk) C-64. Verkaufe außerdem def. ZX-81 (30 DM).
Wolfgang Baudler, Fabach 11,
8349 Johanniskirchen

Suche Orig.-Spiel
Vermeer" (C-64). Angebote an
M. Biehl, Hauptstr. 123,
3344 Boerssum

Suche: 1. Spiele, alt u. neu für C-64 u. 500 Amiga.
2. Run, ASM, C-64'er u. Happy Comp. je Jahrg. 30,- DM + Porto.
3. Drucker Fujitsu DX 2100 o. Epson JX 80 je + Farbobtion für 500,- DM + Porto.
4. Defekte 1541, C-64, C-128 für je 40,-DM + Porto.
Michael Schenk,
3500 Kassel,
Frankfurter Str. 88

Gesucht!!! Suche alle Sportspiele nach californischer Art (nicht California-Games!!!) wie z. B. Surfen, Skateboading. Zum Tausch hab' ich alles mögliche. Adresse:
Oliver Paessens, Bahlenstr. 6,
4000 Düsseldorf 13 (für C-64)

Suche Software für Atari St. Liste mit Preisvorstellung an:
Denis Kadell,
Holtenauerstr. 12,
2340 Kappeln

Suche Software für TI 99/4A (Texas Instruments) mit Exented Basic, sowie Drucker. Floppy - aber nur ganz billig.
Tel. 04526/1395 nach Klaus fragen.

Hallo Leute! Ich suche die Spiele Bombjack und Arkonoid, bitte nur Originale.
Tel. 05651/10148 ab 20 Uhr.
(System C-64)

California-Games, Western-Games, Water-Polo. Bezahlung der Games nach Vereinbarung. Anrufen: Mo, Mi, Fr von
16.30 Uhr bis 20 Uhr,
verlangt nach Markus.

C- 64 * C-64 *** C-64 *****
Ich suche alle Art erotischer Software. Zahle gut. Angebote an G. Rückl, Rubensstr. 54,
5850 Iserlohn

BIETE SOFTWARE

Verkaufe neun doppelseitige Disks voll mit Public-Domain-Software für nur 30,- DM.
Markus Czybulka,
Im Mellsig 10,
6000 Frankfurt 50,
Tel. 069/520549
Atari 800 XL

Verkaufe Zeichensatz-Editor für C-128 (Rotieren, Spiegeln etc.) Disk gegen DM/sFr. 20 in Schein/Scheck bei
Andreas Signer,
Buelacherweg 22,
CH-8306 Brüttisellen.
Dt. Anleitung!!!

Verkaufe Originalspiele für C-64 zu Superpreisen.
Liste (gegen Rückporto) bei:
Frank Kaumanns,
Sauerbruchstr. 15,
4018 Langenfeld.

Computerservice
Tino Hofstede
An der Windmühle 8
5010 Bergheim 5

Programmkatalog

mit ernsthaften Programmen und Spielen für

- Amiga
- C 16/116
- C 128
- Plus/4
- C 64
- VC 20

gegen 2 mal 80 Pf in Briefmarken

Verkaufe Originalspiele für C-64: z. B. Last Ninja, Pirates, Stole a million, Tass Times, Manager 64 usw. Disk.
Sascha Stoll, Benzstr. 35,
7000 Stuttgart 60,
Tel. 0711/334492.

Spectrumspiele und Quill, Illusstr., Laser Basic verk. billig.
Norman Kleinknecht,
Tulpenweg 27,
8501 Schwaig,
Tel. 0911/505727

C-64-Orig.-Disks: Bard's Tale 1 + 2, Ultima 4, Legacy of the Ancients, M + T Adress je 30,- DM; Zork I, Gauntlet je 15,- DM (mit Anleitungen)
J. Wirth, Im Weiher 26,
6535 Hau-Algesheim,
Tel. 06725/4921

Verschenke mein Turbo Pascal für C-128/ CPM + Turbo Pascal Handbuch (300 S. L Neupreis 240,-) für lachhafte 80,- DM.
Tel. 07251/13477 ab 20 Uhr. Außerdem Super Huey 2, Harcon, und andere!!!!

CSJ

C O M P U T E R S O F T J O N I G K

C64 Spiele	Cass.	Disk.	Amiga	Disk.
Bismark	32,90	46,00	Alien Strike	49,90
B-24	44,90	64,90	Amegas	54,90
Combat School	32,90	44,90	Bad Cat	64,00
Defender of the Crown		46,00	Emerald Mine	29,95
Druid 2	34,90	44,90	Fire Power	79,90
Freddy Hardest	32,90	44,90	Feud	34,90
Game Set and Match		59,90	Gnome Ranger	49,90
Indiana Jones	34,90	49,00	Hunt for the red Oktober	74,90
Kampfgruppe		89,90	Kampfgruppe	89,00
Knight Orc	49,90	49,90	Leviathan	64,90
Mask		49,90	Ninja Mission	34,90
Maniac Mansion		54,00	Mouse Trap	49,90
Mean Streak	34,90	44,90	Q Ball	64,90
Nebulus	32,90	44,90	Pinball Wizard	49,95
Okinawa	29,90	39,90	Rallye Master	29,95
Ogre		52,90	Westerngames (deutsch)	59,00
Pirates	39,00	52,00	Vizawrite Amiga	198,00

PREISHITS DES MONATS

	C64	AMIGA	ATARI ST
California Games	**32/39**	**69,00**	
Roadwar Europa	**64,90**	**79,90**	**79,90**
Phantasie III	**59,00**	**59,00**	**74,00**

			Atari ST		
Passengers on the wind	34,90	49,90	Defender of the Crown		119,90
Renegade	34,00	44,90	Hunt for the red Oktober		74,90
Street Sports Baseball	34,90	49,90	Indiana Jones		59,90
Superstar Ice Hockey	34,90	49,90	Not a penny more		64,90
Shiloh		84,90	Passenger on the Wind 2		64,90
Super Sprint	34,90	49,00	Rana Rama		64,90
Star Wars		44,90	Star Treck		64,90
Thundershopper		79,90	Star Wars		64,90
Thundercats	34,90	49,90	C 16	Cass.	Disk.
Westerngames (deutsch)	34,00	59,00	CSJ Turbo Tape	29,90	
Winter Games	34,90	49,00	CJS Games Pack!	29,00	39,00
Wargame Constrution Set		76,00	Aliens	24,90	
X-15 Fighter Pilot	34,90	54,00	Omnibus (10 Spiele)	29,90	
Yogi Bear	34,90	49,90	Sommer Olympiade	29,95	29,95
Zig Zag	34,90	44,90			

** MINDESTBESTELLWERT 30,– DM ** ** PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN **

VIZA SOFTWARE

CSJ COMPUTERSOFT JONIGK * HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT *
An der Tiefenriede 27 · 3000 Hannover 1 · Tel. Bestellservice 05 11/88 63 83
Riesenauswahl an Software ** sofort CSJ NEWS anfordern (Computertyp angeben). **
Versand Inland: Vorkasse +2,50 DM (Eurocheck in DM), per Nachnahme +7,- DM

Neu: mit Laden — **GAMESOFT (Inh. Karl-Heinz Mund)** — **Neu: mit Laden**
Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel. 06181/252381
HOTLINE tägl. von 10-18 Uhr, Samstag 10-13 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64 direkt aus Amerika	Disk
Legacy of the Ancients	109,–
California Games	89,–
Sub Battle Sim.	109,–
PHM Pegasus	109,–
Shard of Spring	89,–
Earth Orbit Station	109,–
Bard's Tale II	109,–
Autoduell	79,–
Startrek (Adv.) I o. II	89,–
Möbius	89,–
Phantasie III (neu)	109,–
Freeze Machine incl. Freeze Frame MKIV	**129,–**
Where in the world is Carmen Sandiego	89,–

Amiga	Disk
The Fairy Tale	119,–
Kampfgruppe	119,–
Atari XL	**Disk**
Wizzard Crown	109,–
Imperium Galacticum	109,–
Phantasie I	109,–
Battle of Antinam	109,–
U.S.A.A.F.	109,–
Atari ST	
Bards Tale I	129,–
Phantasie III	119,–
Univers II	169,–
IBM	
Gunship	119,–
Kampfgruppe	129,–
Superstar Icehockey	119,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1,50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

Originalspiele für den CPC (Disks): Kinetik, Sentinel, International Karate, Mercenary (Kompendium), Tennis/-Pool (eine Disk!) *Supergrafik* alles deutsche Versionen*
Tel. 07032/71710

********* Verkaufe *******
20 Disks mit neuer und alter Soft für den C-64 zum Preis von 50,- DM.
ATT, Postfach 12 23,
6544 Kirchberg

***** C-64 *** C-64 *** C-64**
Verkaufe Software für ein paar Pf. Jede Woche gibt's die neuste und beste Soft schnell und preiswert ins Haus.
Write to:
ATT, Postfach 12 23,
6544 Kirchberg.
Hi to MAD, WOD, HSS

Verkaufe C-64 Spiele z. B. Hacker II, Aliens, Sailing, Asterix ...) auf D/C. MSX-Vatridges, MSX-Hefte. Liste bei (mit RP. 0,80 DM)
P. Kleischmantat,
Bahnhofstr. 9, 7913 Senden.

Verb. Videoverwaltungs Prg.
m. Anl. für DM 25,- sowie div. Hardware für C-64/C-128 CD z. B. PRO Speed usw. /suche auch Tauschpartner.
Tel. 04824/2980 ab 19 Uhr.

Gratis-Programmliste
für Schneider CPC und Commodore C-64/C-128
anfordern bei
Friedrich Neuper,
8473 Pfreimd,
Postfach 72.
Bitte unbedingt Computertyp angeben.

ELFMETER - das Fußballereignis des Jahres, aufwendiges Quiz über WM, EM und Bundesliga,
C-64, 24,95 DM + NN.
H. Schmidt,
Louise-Schröder-Str. 7,
3000 Hannover 61.
Auch Infos!!!

Verkaufe Originale
für CPC 6128. Habe Top Games (The Guild of Thieves + viele andere). Fordert die Liste an bei: Stefan Waitz, Mühlfelderstr. 11,
6053 Obertshausen/Hausen

AMIGA: K. Kid II World G Barbarian a 40,- DM C-64:
HHGTG Enchant Spellbr Sorcerer (D) a 35,- DM, Metrocross TP Judge Dredd (C) a 16,- DM. Alles Orig.
R. Hirsch, Radolfzeller 8,
8000 München 60

Löse meine Strategiespielsammlung (20 Disks) für 40,- DM auf. Auch einzeln abzugeben. Liste anfordern!
Wolfgang Nagel,
Beethovenstr. 19,
6204 Taunusstein 4 (C-64)

Atari 800 XL Software (C/D) ab 25 Pf. Keine Raubkopien. Kostenlose Liste bei
Michael Wagner,
Hubertusstr. 27,
4970 Bad Oeynhausen
48 Std. Lieferservice
DOS 4 = 3,- DM

Datasettengames für C-64 je Game 15,- DM. Jedes Game mit V-3 Turbo. Liste 1,- DM. 100% Antwort. Suche Summergames II. Biete z. B. Wizball. Zuschriften an
Andreas Haas, 5439 Seck,
Kleiner Ring 4

Spitzen PD-Software supergünstig!!! Katalog + Spiele + Anwender-Disk 10,- DM für C-64. Gleich 10,- DM-Schein an:
Klaus Schmidt,
Prielhofweg 11,
8300 Landshut

Verkaufe Originalsoftware
für C-64. Habe z. B. Renegade, Living Daylights, Gunship, Acro Jet usw. Angebote an:
Mirko Semma,
Im Spitzenfeld 25,
6903 Neckarsgemünd
PS: Suche ST-Soft

Verkaufe C-16/+4 Spiele-Paket!
Kassette mit ca. 100 Spielen und Anwender für 20,- DM.
Schein an:
Ghost-Software,
Wiechertsstr. 34,
4030 Ratingen 1
- Lohnt sich -

Super C-16/116 Software
Suuuuper!!! 30 Spiel- und Anwenderprg. für nur sage und schreibe 10,-DM auf Cassette. 10,- DM als Schein/Scheck/Briefmarken an:
Frank Hoffmann, Postl.
4815 Schloß Holte-Stuckenbrock

AMIGA-AUSTRIA
Suchst Du immer das Neuste für den Amiga? Dann schreib an:
Johann Grill, Postfach 2 77,
1080 Wien

Wir haben neuste C-64- und Amiga-soft! Listen gibt's gratis bei:
X-Ray, P.O.Box 118,
6260 Reiden Switzerl.

***** Atari 520 ST *****
Ich verkaufe für den 520 ST die Orig. Spiele SDI, Super Huey und Altair + den Orig. Anleitungen.
Ruft an von 18 - 21 Uhr, Tel. 04106/66052 (Olli)

DREAM GIRLS - brandheiß, ein pikantes deutsches Adventure mit Supergrafik, 4 Diskettenseiten, C-64, 29,95 + NN.:
M. Ahrens, Am Quälberg 6a, 7170 Gifhorn, fordern Sie Infos an!!!

Running free (f. C-64): Action-Game mit Top-Sound u. Grafik (99 Levels, 1/2 Player, Hi-Score, ... -- schickt 20,-DM (Disk + Anl.) an
St. Schwarz, Solitudestr. 84 h, 7000 Stuttgart 31

Hallo! Habe Software billig abzugeben! Für Einsteiger und alle, die Ihre Sammlung auf den neuesten Stand bringen wollen. Liste anfordern bei:
Christian Kullen, Schützenstr. 4, 6832 Hockenheim
Nur gegen Rückporto!!!

Spectrum User verkaufe orig. Software: World Games, Feud, Impossaball, Short Circuit, Zythum, Bubble Bubble, ACE, The Eidolon, Shad-Lin's, R. Hijack, etc. S - 20,-DM; M. Klöke, Tel. 02361/59770

EROTIKA - außergewöhnliches Adventure, aufregende Bilder, 3 Disks, deutsch, C-64, 29,95 DM + NN., EROTIKA II - 19,95 DM, beide 39,95 DM + NN.
H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos !!!

Freesoft Commodore Heimcomp. Computerclub Ruhrgebiet, Pferdemarkt 7, 4300 Essen 1. Diskette ab 2,- DM!!!
Absender nicht vergessen!! Rückporto!!

Verkaufe C-64 Games! Pro Disk 10,-DM (n. Verkauf) z. B. W. C. Leaderboard, Gunship, Last Ninja usw. (Auch Orig.) Liste gegen Rückporto an
Andreas Roth, Naumburgerstr. 6, 8940 Memmingen

Schweiz - Data Becker Soft Original Becker Software unter Norm-Preisen, Liste bei:
Thomas Brendler, Via Champeun 7403 Rhäzuns
z. B. Datamarkt Fr. 80,-- Statt 99,--

Top-Games für Spitzenpreise nur für C-16 zu verkaufen. Liste gegen Rückporto bei
Thomas Fosseler, Büchlesweg 8, 7142 Marbach 3

3.5", DS, DD Leerdisketten für nur 2,30 DM. Tel. 0431/569216

Gebe meine Public-Domain Software fast geschenkt ab (Spiele, Datenbanken, Text etc.) für IBM-PCS. Liste gegen DM 3,- in Briefm. v.
Samwald, Straubinger Str. 20, 8411 Michelskirch

Amiga! Hat Dein Amiga genug Futter? Wenn nicht, dann bitte schnell Liste gegen frank. Rückumschlag!
Green-Soft, Postfach 13 42, 4054 Nettetal 1

Atari ST * C-64 * Atari ST *
Wenn Ihr das allerneuste (no joke) sucht oder habt, ruft an: - 030/7820545 ab 18 Uhr.
TSB from Trianon Big.
Hy: HTL (harri); ACE; TPI; TLF; BB; SCA; C64CG

Achtung! Verk. Top-Soft: Living Dayl., Superstar Iceh., California Games, Bor. Time, World. C. Leader., C-64 (Disk) 30,- DM pro Game. Liste anfordern bei:
A. Holl, Bonatzweg 7, 7170 Schwäb. Hall

Aufgepaßt. Ich habe die Super Games von SSI z. B. Colonial Conquest, Norway 1985 u. Sheilo J. 79,-DM, Phantasie III J. 60,- DM, USAAF u. Kampfgruppe J. 89,- DM. Anruf: 06126/54381

Verkaufe Super Software für SEGA Master System. Insgesamt 4 Cassetten und das zum sagenhaften Preis von 149,- DM (verkaufe auch einzeln). Tel. 06182/24047, ab 16.30 Uhr.

Verk. C-64 Cass: Starfox, Scary Monster je 10,- DM/ C-64 DISK: Bubble Bobble, Classix, Clever & Smart, Hellowoon, Hyperrace, Kolonialmacht, Tolteka, Schatzjäger je 30,- DM/CPC Cass: Red Leo 10,- DM/CPC Disk: Water Ski, Guild of Thieves 30,- DM/ST Academy, Hellowoon, Star Trek, Terrorpods, Jagd auf roter Oktober je 40,- DM/Amiga Western Games 40,- DM bei
K. Vill, Albertusstr. 45, 8901 Biberbach, Rückporto!

Verkaufe Original C-16 Spiele (91) z. B. Sommer- u. Winterolympiade (Kass.) Bongo, Terra Nova (Plus 4 und C-16) ... Preis: 50% des Kaufpreises.
T. Philipp, 3300 Braunschweig, Tel. 0531/843699

VERSCHIEDENES

An den Typ aus Frechen!!!
Was soll denn das bedeuten?? Sich einfach Spiderman zu nennen?! Du billige Imitation Du!! Der einzige, originale,perfekte und unübertreffliche Peter Parker

---

--- Wichtige Rufnummern ---
R.Reagen - 001-00065-75898
M.Gorbatschow -007-00246-98782
Warriors of Darkness 06251-76217
A. Kohmeini -098-86429-65783

Wir verkaufen neuste Module etc. für C-64 u. VC 20. Sehr günstig! Alles brandneu bei:
POGOSOFT , PLK 069156 A, 5620 Velbert 15

Suche u. biete Anleitungen zu allen möglichen Prg's. Genug Stoff vorhanden. Listen an:
Carsten Klingenschmitt, Emmendingerstr. 14, 7819 Denzlingen

H e l p !!! Welcher SEGA-Spitzenspieler weiß die Lösung bei Alex Kidd? Im letzten Bild erscheint ein Raum mit Symbolen, läuft Alex darüber erscheinen Gespenster-Game over? Peter Meyer, Friedrichstr. 17, 6103 Ober-Ramstadt

---

***** S E N S A T I O N *****
1000 selbstklebende Diskettenkleber (individuelle Gestaltung mit Laserdrucker) um nur 150–!!
Johann Grill, Postfach 2 77, A-1080 Wien

Achtung SEGA-Besitzer:
Tausche Superspiel Space Harrier gegen Transbot oder The Ninja, da doppelt vorhanden. Auch gegen 50,-DM abzugeben.
Tel. 06154/2149.

Kaufe Spiele, Light Phaser und Zubehör für SEGA! Angebote an: Martin Weißer, Winterbergstr. 18, 7742 St. Georgen, Tel. 07724/3476

Hilfe: Wie komme ich beim Adventure DEJA VU in das Pilzschloß (Kennwort)? Tel. 08721/2261 nur ab 18 Uhr. -DRINGEND -

KONTAKTE

***** G.S.I. sucht Kontakte ***** auf dem C-64. Mit eigener Clubzeitung. Informationen an diese Adresse: Timo Winter, Dahlkampstr. 44, 4440 Rheine 1.

**** C-64 Freaks,** Lauscher aufgeklappt* Bekomme (z. B. Morpheus) und suche (z. B. Out Run) laufend neue Software. Suche auch 128er Programme.

Michael Rehmke, Postfach 13 49
2723 Scheessel

Ich suche Kontakt /u **CPC-Clubs.** Euer Schreiben bitte an: Thomas Jäger, Königsberger Str. 6, 8783 Hammelburg, Tel. 09732/4261

CPC 464 - Suche Kontakt /u anderen Schneider-Usern (auch Tausch).

Thomas Naumann, Blücherstr. 13, 2300 Kiel 1. Antworte 100%ig!

The Sunnyboys are now alone Trianon. We are now searching members: They must Musikwriten, Machinecoden, Spritepainten, Picpainten or a cool and new swapper or Originalbuyen!!! Call Tel. 030/7820545 (ab 18 Uhr)!!! TSB greets: HTL; TLF; ACE (TPI); SCA; WOD

You all know us, but you have no chance to beat us. Rush 1 we are the best, eaglesoft incorporated. Contact the legend: Eaglesoft Inc., P.O.Box 659, 6130 Ar-Sittard in Holland. ESI: The Proud, The Untouchable Radical, Choice, The Best.

BIETE HARDWARE

Atari 600 XL mit Speichererweiteung + Datasette + 31 Spielen für nur 300,- DM. Suche C-64 + Floppy 1541, zahle bis 500,- DM. Angebote an Tel. 08621/3252.

Verk. C-64 + 1541 + 1531 + 1 Buch + 70 beidseitig bespielte Disketten + 7 Magazine, C-64 3 Monate alt, 1541 3 Monate alt. Geos riecht unter 950,- Tel. 07462/578

Verkaufe Commodore 64 + Floppy 1541 + 180 Disketten + 2 Joysticks + 2 Diskettenboxen + Bücher ... für 700,- DM. Angebote an: Gerold Sprick, Schillerstr. 76, 2850 Bremerhaven, Tel. 0471/38173

Verkaufe 800 XL + 1050 + 1010 + Literatur + 2 Joysticks + 50 leer Disks + Software für 650,- DM VB: Schreibt an: Alexander Spoden, Max-Planck-Str. 5, 8660 Münchberg

---

Wie neu, Atari 130 XE + Floppy 1050 + Recorder XC 12 + 10 Disks mit ca. 15 Spielen. Preis: VB! Tel. 0911/868337

Verkaufe C-128 + Floppy + Datasette und vieles mehr. Wenn Ihr wissen wollt was ich noch alles zu bieten habe, dann ruft an: Tel. 09372/3220 (verlangt Christoph) Preis? ab 900,- DM. Verkaufe an Höchstbietenden!!! Von 19 bis 20 Uhr.

Verkaufe C-64 + 1541 für 550,- DM VB. RTTY (Comeln) 250,- DM (NP: 600,- DM) Grünmonitor (5 Mon.) 150,- DM VB. Original Software (D&T)! Liste gegen 80 Pf. Rückporto CCR, Liebstr. 13, 8303 Rottenburg.

Atari 800 XL, Floppy 1050, Data XC 11, Drucker 1027, kleinen Ferns., sowie Programme, Bücher *Neuwertig* VB 950,- DM. T. Schwarz, Eichenweg 3, 8501 Schwarzenbruck

---

Verkaufe Plus/4 + Datasette + 13 Originalspiele + 3 Handbücher + 1 Joystick. Preis: 250,- DM. Dirk Holtkamp, Akazienweg 24, 4720 Beckum 2

Verk. C-64 + Floppy 1541 + Drucker GP 500 + Datas. + 140 volle Disks + Bopx + Bücher, viele Happy's + Druckerpapier + Diskettenlocher + Orig. Spielecass. Alles in Topzustand: für 900,- DM. Jens Markewitz, Georgstr. 97, 2850 Bremerhaven, Tel. 0471/302936

Verkaufe CPC 664 + Monitor + Disc's + Cass. + Games, 550,- DM Preis VHB. Tel. 04409/660 Jens Prinke, Pappelstr. 11, 2910 Westerstede 2

Verkaufe Coleco-Telesp. mit Joysticks, Trackball, Lenkradkonsole, Atariconverter und Joyboard. Plus 34 Spiele. Tel. 0821/517550 ab 18 Uhr bei Watzka VB 650,- DM.

Verkaufe CPC 6128 + Farbmon. + Data + 2 Discboxen + 3 Cass. für 1300,- DM. NP. 2000,- DM. Verk. außerdem 20 Originale (z. B. Enduro Racer) für 500,- DM. Einzelpreis 25,- DM. Christian Horn, Im Grund 3, 2283 Wenningsstedt/Sylt.

Verk. Spectrum + Discovery 1, Multiface one, 12 x 3" Disks, Comp. pro Joystick, 20 orig. Progr. (Elite, Sorderon's Shadow, Doodarks, Revenge etc.) Komplett nur 550,- DM (VB) Tel. 040/7013768 14 Uhr

---

Verkaufe C-64 + Floppy + Drucker + 150 Disks + 2 Joystick + Datenrec. + Kass. + Abdeckh. alles ca. 1 1/2 Jahre für nur 780,- DM. Orig. Progr. M & T Kartei 110,- DM: H. Schürer, In der Wette 6, 8901 Dinkelscherben

Wichtiger Hinweis!!!

Sehr geehrte Anzeigenkunden!

Wir möchten Sie darauf hinweisen, daß wir aus rechtlichen Gründen indizierte Programme aus sämtlichen Anzeigen ersatzlos streichen. Wir bitten um Ihr Verständnis.

OCEAN'S ALL STAR HITS

Geniales gebündelt —zum Taschengeld—Preis

DOUBLE TAKE

HEAD OVER HEELS

MUTANTS

TAI-PAN

WIZBALL

PARALLAX

CASSETTE DM 39,95*
DISKETTE DM 49,95*

*unverbindliche Preisempf.

Exclusiv-Vertrieb Deutschland: AriolaSoft
Exclusiv-Vertrieb Österreich: Karasoft
Exclusiv-Vertrieb Schweiz: Thali

ARIOLASOFT GMBH
CARL-BERTELSMANN-STR 161, POSTFACH 1350,
4830 GÜTERSLOH 1

ariolasoft

ocean

...Unternehmen der Bertelsmann AG

CARLOS- kennt mehr Wörter als der Duden

Programm: CARLOS, **System:** IBM-PC oder Kompatible mit Festplatte, **Preis:** ca. 900 DM, **Hersteller:** Text & Satz Datentechnik, Werner Breuch , Oldenburgallee 62, 1000 Berlin 19.

Korrekturprogramme gibt es mittlerweile bereits eine ganze Menge, jedoch lag das Problem sehr oft darin, daß diese Programme nur einen sehr begrenzten Wortschatz zur Verfügung stellten. Ein zweiter Nachteil dieser Programme bestand darin, daß der Korrekturvorgang sehr oft viel Zeit in Anspruch nahm, da nachträglich der gesamte Text untersucht wurde. Eine Ausnahme stellt hier das Programm WITCHPEN dar. WITCHPEN war ein Textprogramm, welches die Wörter schon bei der Eingabe auf Fehler untersuchte und dies dem Benutzer sofort mitteilte. Nachteil dieser Lösung war jedoch, daß bereits eine große Anzahl von Textprogrammen im Einsatz sind und nicht jeder gerne auf ein anderes System umsteigen möchte. Außerdem waren die Leistungen dieses Programmes nicht so enorm, daß damit sämtliche Textprogramme ersetzbar wären.

Aus diesem Grund ist die Firma **TEXT & SATZ** mit **CARLOS** einen völlig neuen Weg gegangen. CARLOS ist wohl das einzige Korrekturprogramm, welches direkt bei der Eingabe überprüft und dennoch mit fast allen bekannten Textprogrammen zusammenarbeiten kann. So gibt es beispielsweise spezielle CARLOS-Versionen für die Textprogramme PCTEXT, WORD 3.0, WORDPERFEKT, EUROSCRIPT, KON-TEXT, XYWRITE III, NOTA BENE 2.0, TEXTINO PLUS 2.0 sowie den neuen PTS-Publisher.

Trotz der direkten Wortprüfung ist es gelungen, mehr als 450.000 Wörter in dem Programm unterzubringen. Es ist eigentlich kaum zu glauben, aber das Programm belegt trotz dieses enormen Wortschatzes lediglich 3 MByte der Festplatte. Dies wurde offensichtlich durch ein speziell entwickeltes Dekodierverfahren erreicht, welches noch dazu einen schnellen Zugriff erlaubt.

Obwohl das deutsche Wörterbuch mit mehr als 450.000 Wörtern bereits mehr Wörter enthält als sie in der lebendigen Sprache vorkommen, sind die Grenzen noch nicht erreicht. Das Wörterbuch kann jederzeit erweitert werden und einen maximalen Umfang von 1.000.000 Worten erreichen. Jetzt wird sicher so mancher fragen, wie kann ein Wörterbuch soviel Wörter kennen, wenn der Duden doch maximal 200.000 Wörter beinhaltet ? Nun, hierbei ist zu bedenken: Deutsche Wörterbücher zählen beispielsweise bei jedem Begriff lediglich die sprachliche Stammform, „HAUS", nicht aber „HAUSES", „HÄUSER", „HÄUSERN"; „GEHEN", nicht aber „GEHT", „GEHST", „GING", „GINGEN" usw.

Da bei der automatischen Prüfung der Rechtschreibung eines Wortes auch alle Beugungen erkannt werden sollten, besitzt CARLOS neben 90.000 Stammwörtern auch sämtliche Beugungen. Weiterhin ist es angereichert mit gängigen Fremdwörtern, Fachbegriffen, aus den Bereichen Chemie, Physik, Mathematik, Jura, Sprachwissenschaften und einigen mehr.

Silbentrennungen perfekt

Neben der Rechtschreibprüfung ist das Programm auch in der Lage, fast alle zulässigen Silbentrennungen zu finden. Alle richtigen Silbentrennungen werden zugleich unsichtbar eingefügt. Ein Pluspunkt gegenüber herkömmlichen Programmen, denn Zeilenjustierung ist künftig ein Fremdwort.

Auch in der Praxis perfekt

Es klingt ja alles ganz gut, aber was bringt das Programm wirklich in der Praxis ? Sehr oft zeigt sich ein Korrekturprogramm als zu langsam oder zu bedienerunfreundlich. Wir waren deshalb gespannt, wie sich CARLOS nun in der Praxis bewährt.

CARLOS wird auf 10 Disketten zusammen mit einem deutschen Handbuch ausgeliefert. Die Installation erfolgt über ein INSTALL-Programm, welches das Programm sowie das Wörterbuch auf eine Festplatte überspielt. Dieser Vorgang ist zwar sehr einfach, jedoch etwas umständlich. Denn während man das Programm installiert, wird ein CODEWORT sowie eine Telefonnummer ausgegeben. Erst nachdem man die Telefonnummer angewählt hat und das CODEWORT durchgegeben hat, erhält man ein PASSWORT. Dieses PASSWORT ist erforderlich, um die Installation zu beenden. Übrigens, Raubkopierer haben hier keine Chance, denn das CODEWORT ändert sich nach jedem Aufruf. Glücklicherweise ist dieser Installationsvorgang nur einmal durchzuführen, wodurch die etwas umständliche Prozedur nicht ins Gewicht fällt. Nach der Installation kann das Programm über die Batch-Datei START aktiviert werden. Im Test verwendeten wir das Textprogramm MS-WORD, dessen Aufruf wir ebenfalls in die BATCH-Datei eingetragen hatten. Befindet man sich im EDIT-Modus von WORD, so kann CARLOS jederzeit über eine vorher definierte Tastenfolge aktiviert werden. Nach dieser Aktivierung überwacht CARLOS ständig alle Eingaben, was bei uns durch ein leichtes Bildschirmflackern erkennbar war. Obwohl CARLOS fast ständig auf die Festplatte zugriff, wurde die Eingabe oder der Editiervorgang nicht beeinflußt. Im Gegenteil, es war erfreulich, wie perfekt WORD plötzlich die Trennungen am Zeilenende durchführte. Obwohl bekannt war, welch umfangreichen Wortschatz CARLOS besitzt, war es erstaunlich, wie fließend der Text eingegeben werden konnte. Lediglich bei einigen Tippfehlern und beispielsweise bei dem Wort DUDEN meldete sich CARLOS mit einem MENÜ, welches im unteren Bildschirmbereich angezeigt wurde. Hier hat man die Möglichkeit, das unbekannte Wort zu ignorieren, zu berichtigen oder in das Wörterbuch mitaufzunehmen. Eine weitere interessante Möglichkeit besteht darin, ähnliche Wörter heraussuchen zu lassen um eventuell das unbekannte Wort zu ersetzen.

Möchte man das unbekannte WORT ins Wörterbuch übernehmen, so stehen drei Speichermöglichkeiten zur Verfügung, der Kurzwortspeicher, Tagesspeicher oder der Hauptspeicher. Ebenfalls werden automatisch die Silbentrennungen berechnet, mit welchen das Wort abgelegt werden soll. Dies alles läßt sich über wenige Tastendrücke erreichen und ist gegenüber zahlreichen anderen Programmen erheblich bedienungsfreundlicher.

Neben der einfachen Bedienung, im Test wurde das Handbuch kaum benötigt, erlaubt das Programm auch die WARTUNG des Wörterbuches. Bereits eingegebene Wörter können nachträglich verbessert, gelöscht oder bei den Silbentrennungen editiert werden. Die WARTUNG ist nicht nur bei allen neu hinzugefügten Wörtern möglich, auch die bereits vorhandenen Wörter (ca. 450.000) können editiert werden.

Abschließend kann man wohl ohne Übertreibung sagen, daß CARLOS eines der stärksten Korrekturprogramme auf dem Markt ist. Zumindest wir haben bisher noch kein leistungsfähigeres Korrekturprogramm gesehen. Schade ist vielleicht, das die Groß/Kleinschreibung nicht berücksichtigt wird, aber man kann eben nicht alles haben. Übrigens, obwohl das Programm resident im Speicher installiert wird, ergaben sich keine Probleme mit anderen residenten Treibern. Nach unserer Meinung ist das Programm seinen Preis von ca. 900 DM wirklich wert. Hervorheben möchte ich noch die mitgelieferte DEMO-Diskette, welche das Programm in eindrucksvoller Weise in Zusammenarbeit mit anderen Textprogrammen demonstriert.

Frank Brall

Positiv: Gutes Preis/Leistungsverhältnis, umfangreicher Wortschatz 450.000 Worte (maximal 1 Million), einfache Bedienung über Menü, enorm schnelle Ausführungszeiten, automatische Silbentrennung, arbeitet mit zahlreichen Textprogrammen zusammen deutsche Dokumentation sowie erstklassiges Demoprogramm

Negativ: Groß/Kleinschreibung wird nicht geprüft

Hart, aber herzlich!

Programm: Tune Up!, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Microdeal, England
Was zu tun ist, wenn die Floppy zu langsam wird und der Diskettenberg dem User über den Kopf zu wachsen droht, dürfte klar sein: Eine Harddisk kaufen (was sonst?)! Aber was macht man, wenn nun selbst beim Betrieb einer Harddisk die Zugriffszeiten immer größer werden? Je länger dieses System benutzt wird, desto langsamer scheint es in so einem Falle zu werden, was ja sicherlich nicht Sinn und Zweck einer solchen Anschaffung ist.
Grundsätzlich ist zu sagen, daß die schnellsten Ladezeiten mit einer Harddisk nur dann erreicht werden, wenn die einzelnen Informationen direkt hintereinander liegen und nicht auf der ganzen Disk verstreut sind. Doch nach häufigem Betrieb (speziell nach öfterem Überschreiben eines Files) passiert es halt, daß einzelne Files, obwohl sie vorher schön „ordentlich" auf der Harddisk vorlagen, nun über die ganze Harddisk „verteilt" werden. Hier kommt **TUNE UP!** von **MICRODEAL** ins Spiel. Dieses nützliche Utility organisiert die Harddiskstruktur neu, so daß wieder akzeptable Lade- und Speicherzeiten erreicht werden können.
Dem Anwender stehen zwei verschiedene Algorythmen zur Verfügung, nach denen die Festplatte optimiert werden soll. Durch den ersten Algorythmus, der bei einem überwiegenden Lesezugriff empfehlenswert ist, werden die einzelnen Daten an das äußere Ende der Harddisk kopiert, um so möglichst kurze „Wege" des Lesekopfs zu erreichen. Die zweite Möglichkeit, die das Programm bietet, um eine Harddisk zu beschleunigen, ist bei häufigem Lese- und Schreibbetrieb ratsam. Hier werden die Files an das Ende der Harddisk (innen) und der verbleibende freie Platz unmittelbar an den Anfang (außen) geschrieben. Dadurch wird es um einiges einfacher, Files neu zu kreieren etc.
Neben diesen eigentlichen Möglichkeiten zur Optimierung bietet TUNE UP! noch einige weitere Hilfen. So können alle Filenamen einer Disk auf Bildschirm oder Drucker ausgegeben werden. Desweiteren kann man sich eine „Statistik", wie die Struktur einer ausgewählten Disk eigentlich aussieht, darstellen lassen, was für ein weiteres Arbeiten äußerst hilfreich ist.
Drittens kann man sich die benutzten Blöcke einer ausgewählten Disk oder eines einzelnen Files grafisch auflisten lassen, um so einen „visuellen" Überblick über den genauen Aufbau (Lage) usw. zu bekommen. Als letzte Option ist es mit TUNE UP! möglich, die Strukturen einzelner Files auf mögliche Fehler durchchecken zu lassen. Einige Fehlertypen können hierbei genau lokalisiert werden, so daß man diese mit einem Diskdoktor auch beseitigen kann. Alle Funktionen werden komfortabel über Windows angesteuert. Für die Programmeldungen, die nach Wahl eines Punktes erscheinen, steht ein eigenes Messagewindow zur Verfügung, welches sich im unteren Bildschirmdrittel befindet. Die einzelnen Funktionen werden in der etwas knappen und zudem in Englisch gehaltenen Anleitung erläutert, womit ich auch den einzigen negativen Punkt, den ich während meines Tests feststellen konnte, genannt hätte. Sonst stellt dieses Programm ein äußerst hilfreiches Utility dar, das sich „Harddiskler" ruhig einmal näher ansehen sollten.

Torsten Blum

Positiv: Zwei verschiedene Optimierungsalgorythmen; weitere Funktionen zur genaueren Darstellung der Struktur einer Harddisk; Fehlersuche.
Negativ: ---

Bedienungsfreundlicher Kommandointerpreter

Programm: Desk-Commando, **System:** IBM-PC und kompatible, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Neric Automaten Ltd, Gunsell Lodge, Wood Lane, Tugby, Leicester LE7 9WE. Tel. 783399/783323

Obwohl das Betriebssystem MS-DOS mittlerweile zahlreiche Male verbessert wurde, ist der Kommando-Interpreter in seiner Bedienung immer noch sehr unfreundlich. Insbesondere PC-Einsteiger haben oft Probleme mit den unterschiedlichen Befehlsworten bzw. mit den Fehlermeldungen des Kommando-Interpreters. Ob der Kommando-Interpreter in dem neuen Betriebssystem OS/2 der Firma **Microsoft** einfacher zu bedienen ist, wird sich wohl erst im kommenden Jahr nach dessen offizieller Einführung zeigen.
Vorerst muß sich der Einsteiger also entweder mit den herkömmlichen BATCH-Dateien befassen oder zu dem neuen Programm **DESK-COMMAND** greifen. DESK-COMMAND ist eigentlich kein richtiger Kommando-Interpreter, kann jedoch den echten bei seiner Arbeit wesentlich unterstützen. So ist es beispielsweise denkbar, daß DESK direkt der AUTOEXEC Bootdatei aus aufgerufen wird. Danach übernimmt das Programm menügesteuert die völlige Kontrolle über das System. Das bedeutet: Über die 10 vorhandenen Funktionstasten lassen sich jetzt 10 verschiedene Untermenüs aufrufen. In jedem der 10 Untermenüs ist es jetzt möglich, 10 verschiedene Programme bzw. Befehle zu aktivieren. Alle Eingaben, auch die eigenen Definierungen, werden vollkommen über ein Menü gesteuert und können somit relativ einfach vom PC-Einsteiger vorgenommen werden. Hat man alle bzw. einige Definierungen vorgenommen, so kann man nach dem Booten durch das Betätigen von zwei Funktionstasten jede beliebige Anwendung aktivieren. Kenntnisse über Path, Directory oder Programmname sind also nicht mehr erforderlich. Ebenfalls kann man auch residente Befehle wie DIR, FORMAT oder ähnliche direkt auf eine Funktionstaste legen. Selbst Programme oder Funktionen, die eine Parameterübergabe verlangen, machen DESK keine Probleme, da auch diese vordefiniert werden können.
Dies ist aber noch lange nicht alles, was DESK zu bieten hat. Interessant ist nämlich die Funktionstaste F1 des Hauptmenüs, welche von DESK schon vordefiniert wurde. Über diese Taste gelangt man nämlich in das DESK-Anwendungswenü, welches 9 verschiedene Funktionen zur Verfügung stellt.

POWERFUL DESK UTILITIES IN AN EASY TO USE ENVIRONMENT

Alarm/Clock
Über diesen Menüpunkt lassen sich wichtige Termine mit der Angabe von Zeit, Datum sowie einer Bemerkung vordefinieren. Mit Hilfe der eingebauten Uhr stellt der Rechner später fest, ob ein bestimmter Termin fällig ist. Ist dies der Fall, so meldet sich der Rechner mit einer netten Tonfolge sowie mit der Anzeige des gespeicherten Termins.

Autodialer
Hier lassen sich wichtige Telefonnummern mit einer Anrede eingeben, abspeichern oder editieren. Die interessanteste Funktion ist allerdings, daß eine Nummer ausgewählt werden kann und danach automatisch vom Computer angewählt wird. Voraussetzung ist jedoch, daß an die Serielle - Schnittstelle COM1 ein Modem angeschlossen ist.

Calculators
Wie der Name schon sagt, läßt sich über diese Funktion eine Art Kalkulator bzw. ein Taschenrechner aktivieren, welcher auch kompliziertere Aufgaben schnell und bequem löst.

Editor
Ein Editor ist wohl das wichtigste Programm überhaupt. Mit ihm lassen sich Batch-Dateien, Briefe oder auch kleinere Anleitungen schnell und einfach erstellen. Der eingebaute DESK-Editor ist in der Arbeitsweise, zumindest bei der CURSOR-Steuerung, identisch mit den BORLAND-Editoren. Auch Funktionen zum Verschieben oder Kopieren eines Textblocks

Komfortable Makroassembler

Programm: DZ80 Makroassembler, **System:** CPC 464/664/6128 und Joice, **Preis:** ca. 99 DM, Joice-Version 139 DM, **Hersteller:** BBG-Software, Blimoorweg, 2070 Ahrensburg, Tel. 04102/43940.
Über einen Mangel an Assemblern kann sich der Schneider-Fan nun wirklich nicht beschweren. **DZ80** ist nun bereits der dritte Makro-Assembler, den ASM für die Schneider-Computer vorstellt. Wie auch schon bei den getesteten Makroassemblern MAXAM und DEVPAC handelt es sich bei dem neuen Assembler DZ80 nicht nur um einen leistungsstarken Assembler, sondern um ein komplettes Entwicklungssystem für den Maschinensprache-Programmierer.
Ebenfalls identisch ist, daß auch dieses System unter dem Betriebssystem CP/M betrieben wird. Aus diesem Grunde gibt es eine Version für JOICE sowie eine weitere Version für die Modelle CPC464/664 und 6128.
Im Gegensatz zu den erwähnten Entwicklungssystemen besteht DZ80 im wesentlichen nur aus einem Programmfile. Dieses Programmfile hat es allerdings in sich. Es beinhaltet neben dem eigentlichen Makroassembler einen Editor, einen Monitor, einen Reassembler und einen Singlestepper zum Warten der erzeugten Maschinenprogramme. Eine Benutzeroberfläche, wie sie bei den anderen Programmen notwendig ist, entfällt auf diese Weise völlig. Nachdem man das Programm aufgerufen hat, meldet sich dieses aus einer Art Kommandoprozessor heraus. Dies bedeutet, alle Befehle und Funktionen lassen sich durch entsprechende Kürzel aufrufen. Um beispielsweise ein Programm zu schreiben, gibt man den Buchstaben I für INSERT ein, und kann anschließend Zeile für Zeile eingeben. Wie das Wort Zeile schon befürchten läßt, handelt es sich hier tatsächlich um einen zeilenorientierten Editor. Obwohl ein Full-Screen-Editor sicherlich beliebter ist, gewöhnt sich auch der verwöhnteste Programmierer schnell an den Zeileneditor. Der Befehlsumfang des Editors ist so umfangreich angelegt, daß auch Funktionen wie Delete, Transfer, Copy, Merge u.v.m. keine Probleme bereiten. Vorteilhaft ist auch der eingebaute SYNTAX-CHECK, welcher schon bei der Eingabe darauf achtet, daß die richtige Schreibweise verwendet wird. Der eigentliche Aufbau einer Assemblerzeile entspricht natürlich auch bei DZ80 voll dem Z80-Assembler Standard. Dies bedeutet, nach einem LABEL folgt der BEFEHL, der OPERANT und wahlweise auch ein Kommentar. Beim Listen des Assemblerlistings wird die Ausgabe auch entsprechend auf dem Ausgabegerät (Bildschirm bzw. Drucker) formatiert. Da der Editor schon während der Eingabe eine Art Zwischencode erzeugt, belegt der abgelegte Source-Code etwa 30 bis 85% weniger Speicherplatz als bei einem üblichen Assembler.
Der eigentliche Assembler kann von der Kommandoebene jederzeit aktiviert werden. Je nach Programm bearbeitet dieser etwa 250 bis 1800 Zeilen pro Sekunde. Trotz dieser rasanten Geschwindigkeit bietet der Assembler zahlreiche zusätzliche Features wie Makros, zahlreiche Pseudobefehle, bedingte Programmiermöglichkeiten, alphabetisch geordnete Tabellen aller Symbole und einiges mehr. Auch komlexe arithmetische Ausdrücke werden vom Assembler ohne Probleme bearbeitet. Hilfreich ist auch, daß alle LABEL-Bezeichner eine beliebige Länge besitzen dürfen, sie werden jeweils bis zum letzten Buchstaben unterschieden. Der eingebaute Monitor besitzt ebenfalls den mittlerweile üblichen Befehlsstandard zum Editieren, Disassemblieren, Füllen, Verschieben oder Ausgeben eines beliebigen Speicherbereichs. Neu ist hier vielleicht, daß neben dem HEX-DUMP auch ein WORD- und ASCII-DUMP erzeugt werden können.
Der REASSEMBLER, der nicht immer zum Standard eines Entwicklungspaketes gehört, gibt dem Assembler völlig neue Möglichkeiten in die Hand. So ist der Programmierer jetzt jederzeit in der Lage, eine Routine des ROMs oder auch eines anderen Speicherbereichs in den Source-Text einzubinden. Durch geschickte Veränderungen läßt sich auf diese Weise so manche Betriebssystemrouti-

fehlen in dem Editor nicht, allerdings sind diese teilweise etwas umständlich zu handhaben.

Set-up
Modem, Printer, PATH und ähnliche Parameter können hier definiert werden.

Appointment Calendar
Der oft vergeblich gesuchte Kalender läßt sich mit diesem Menüpunkt schell auswählen und auf dem Bildschirm darstellen. Über die CURSOR-Tasten kann im Kalender beliebig vor- oder zurückgeblättert werden.

Disk Service
Hier sind gleich eine ganze Reihe nützlicher TOOLs auf einmal vorhanden. So lassen sich beispielsweise die Systemkonfiguration, die Diskettenbelegung, die Diskettengeschwindigkeit oder ähnliches ermitteln. Defekte Disketten lassen sich kontrollieren bzw. eventuell sogar reparieren. Belegte Disketten lassen sich auch optimieren, wodurch zusätzliche Diskettenkapazität frei wird. Sogar bereits gelöschte Files lassen sich mit einem dieser TOOLs wieder zurückzaubern.

Rolodex
Das ist die letzte und vielleicht auch stärkste Funktion von DESK-COMMANDO. Eine richtige kleine Adressverwaltung mit zahlreichen Funktionen. Neben der Eingabe lassen sich Datensätze jederzeit editieren, löschen, durchsuchen oder ergänzen.

Alles in allem bietet DESK-COMMAND schon relativ viel für sein Geld. Daß die Idee nicht neu ist, läßt sich durch die Ähnlichkeit mit BORLAND's SIDEKICK wohl nicht verleugnen. Trotzdem ändert diese Tatsache nichts daran, daß das Programm durchaus eine brauchbare Erleichterung für PC-Einsteiger bzw. für den professionellen Büroeinsatz darstellt. Der erfahrenere PC-Programmierer wird allerdings weniger mit diesem TOOL anfangen können, da er BATCH-Dateien und MS-DOS Befehlsbezeichnungen wie das ABC beherscht.

Frank Brall

Positiv:
Vollkommen menügesteuert. Einfache Bedienung über Funktionstasten, Zahlreiche Funktionen, Leistungsstarker Editor.

Negativ:
Für den MS-DOS Profi etwas umständlich.

ne für eigene Zwecke verwendbar machen.

Der SINGLESTEPPER erlaubt schließlich, ein Programm im Einzelschritt abzuarbeiten. Der Befehl wird hierbei erst reassembliert, dann ausgeführt und wie beim Assemblerlisting ausgegeben. Zusätzlich wird nach jeder Befehlsausführung der Inhalt aller Register ausgegeben, wodurch ein Programmfehler oft schnell gefunden wird.

Zuletzt noch ein paar interessante Angaben zur Speicheraufteilung des Entwicklungssystems. Der eigentliche Assembler liegt am oberen Ende der TPA. Zuerst folgt der Quelltext, dann das Reassembler- und Singlesteppermodul, das die oberste Grenze für den Quelltext darstellt. Danach folgen das Monitormodul mit den unwichtigeren Befehlen und danach das Monitormodul mit den wichtigen Befehlen. Erst danach steht der Speicherbereich für den Source-Code sowie für eventuelle Symboltabellen zur Verfügung. Wie man sieht, ist das System recht vollgepackt mit Programmteilen, wodurch nur relativ wenig Speicher für die eigentliche Entwicklung übrig bleibt. Für den Fall, daß ein Programm mehr Speicher benötigt, existieren jedoch Befehle, welche einzelne Programmmodule abtrennen können.

Fazit: DZ80 ist ein modernes Assembler - Entwicklungssystem, das insbesondere durch seine einfache Bedienung aus einer Kommandoebene heraus überzeugt. Bei einem Verkaufspreis unter 100 DM stellt das Programm eine gute Alternative zu bereits vorhandenen Entwicklungssystemen dar. Lediglich ein FULL-SCREEN-Editor oder ein LINKER hätte dem System noch einige Pluspunkte gebracht.

Frank Brall

Positiv:
Makroassembler, Reassembler, Editor, Monitor, Singlestepper aus einer Befehlsebene heraus aktivierbar. Einfache Bedienung. Schnelle Assemblierung. Gutes Preis/Leistungsverhältnis. Umfangreiche deutsche Dokumentation.

Negativ:
Kein Full-Screen-Editor. Kein LINKER.

Kampf dem Diskettenkrampf!

Programm: Direct, **System:** C-64, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Rainer Umbach, Schulweg 6, 3501 Espenau 2

Wer kennt ihn nicht, den Krampf mit den Disketten? Fast jeder C-64 User weiß ein Liedchen davon zu singen. Bei steigender Diskettenanzahl steigt auch die Dauer bis zum Fund eines gewünschten Programms. Da nützt einem der beste Floppyspeeder nichts, der das Programm in 6 Sekunden einlädt, wenn die Suche nach der Diskette 15 Minuten in Anspruch nimmt. Deshalb dürfte es niemanden wundern, daß es Diskettenverwaltungsprogramme wie Sand am Meer gibt. **DIRECT** ist eines dieser nützlichen Utilities. Allerdings wurde dieses Programm von einem Privatmann geschrieben, der sich entschlossen hat, es gewerblich zu vertreiben (warum nicht?). Deshalb sollte man diesem ruhig einmal eine Chance geben und sich nicht gleich dem nächsten Testbericht zuwenden.

Gleich im voraus wäre zu sagen, daß **DIRECT** bis auf eine MC-Routine ausschließlich in BASIC geschrieben wurde und dem Anwender in unkompilierter Form vorliegt. Wer kein glücklicher Besitzer eines Compilers ist, darf manchmal schon beträchtliche Wartezeiten in Kauf nehmen. Trotzdem sind alle notwendigen Funktionen wie Drucker-, Bildschirmausgabe, Editieren, Sortieren usw. enthalten. Die Kapazität des Programms umfaßt 500 Fileeinträge, die für die meisten Diskettenbenutzer ausreichen dürften (oder?). Die Programmnamen inklusive Länge, Filetyp und ID können nur vom Directory aus eingelesen werden. Leider werden alle Files einer Diskette ohne Auswahlmöglichkeit eingelesen.

Die Editorfunktion wurde ein wenig unkomfortabel gelöst und bedarf einiger Eingewöhnung. Hilfreich bei der Arbeit erwies sich die leicht verständliche Dokumentation, die sich in einem eigenen, auf der Diskette enthaltenen Programm befindet.

Fazit: **DIRECT** kann es sicherlich nicht mit allen professionellen Programmen aufnehmen, da es doch einige Mängel aufweist. Erinnere ich mich aber an das Programm MAILMASTER (ASM 6+7/87), so schneidet **DIRECT** um Längen besser ab. Da der Preis sich auch in einem erträglichen Rahmen befinden dürfte, will ich vom Kauf nicht abraten.

Torsten Blum

Positiv: gute Dokumentation.
Negativ: Files können nicht einzeln eingelesen werden, längere Wartezeiten, teilweise etwas unkomfortabel.

SAMSON und FIRETRANS - zwei neue Kopierprogramme für den Schneider

Das Thema Kopierprogramme bzw. Kopierhilfen reißt nicht ab. Immer wieder kommen neue Programme oder Module auf den Markt, welche speziell zum Erstellen von sogenannten Sicherheitskopien entwickelt wurden.
Daß das Erstellen einer Disketten-Sicherheitscopy sinnvoll ist, weiß übrigens jeder, der die üblichen Kassettenladezeiten (Wartezeiten) kennt.
Gerade die deutsche Vertriebsfirma Weber, die die Goldmark-Produkte vertreibt, hat sich seit einiger Zeit speziell dem Thema TAPE-DISK Transfer gewidmet. Neben zahlreichen leistungsstarken Kopierprogrammen bietet die Firma auch einen sogenannten Kopierservice, wobei das Erstellen einer Sicherheitskopie gemeint ist. Gegen einen geringen Unkostenbeitrag (5-10 DM) erklärt sich die Firma bereit, jedes Schneider-Programm von Kassette auf Diskette zu überspielen. Auch eine Helpline speziell zum Thema „Kopieren" wurde eingerichtet. Die Telefonnummer lautet: 0911/499103
Aber nun zu den beiden neusten Programmhits **SAMSON** und **FIRETRANS**.

Programm: SAMSON, **System:** CPC 464/664, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Goldmark

SAMSON das „TAPE to DISK"-Kopierprogramm dürfte zur Zeit eines der besten Programme dieser Art darstellen. Seine außergewöhnliche Vielseitigkeit gewinnt SAMSON durch ein sogenanntes Kopierhandbuch, das im Preis enthalten ist. Dieses Kopierhandbuch umfaßt zur Zeit 72 Seiten, wobei die Seiten 73 bis 94 bereits in Druck sind. Der Kunde, welcher bereits jetzt das Kopierprogramm erwirbt, bekommt nach Angaben der Firma Weber zumindest die ersten Erweiterungen kostenlos zugestellt. Das Kopierhandbuch, das wichtige Tips und Tricks zum Kopieren von zahlreichen Programmen enthält, wird ständig erweitert und ist somit immer auf dem neusten Stand. Neben zahlreichen Hilfen ist das Buch auch mit kompletten kleinen Listings ausgestattet, die oft zum Kopieren von Programmen ohne Header ausreichen.
Das Programm SAMSON selbst ist vorbildlich gut zu bedienen. Direkt nach dem Laden fragt das Programm, wieviel Files kopiert werden sollen. Da die meisten Programme aus ca. 2 bis 5 Teilen bestehen, sollte man sicherheitshalber eine größere Anzahl wählen und das Programm später abbrechen. Nach dieser Eingabe hat man die Wahl, ob im AUTO- oder im MANUAL-Mode kopiert werden soll. Im AUTO-Mode arbeitet das Programm von nun an vollständig allein. Dies bedeutet, File für File wird von Kassette gelesen und auf eine formatierte Diskette geschrieben. Vorausgesetzt, es handelt sich um ein Programm, das vollständig im Standard-Verfahren (AMSDOS) abgespeichert ist, hat man jetzt eine lauffähige Kopie auf seiner Diskette. Im MANUAL-Mode hat man zusätzlich die Möglichkeit, den Namen des abzuspeichernden Files zu wählen. Im Test zeigte sich das Programm sehr zuverlässig, allerdings muß erwähnt werden, daß nur ein kleiner Teil aller Programme im Standard-Verfahren abgespeichert wird. Da jedoch im Kopierhandbuch selbständig arbeitende Kopierprogramme zu finden sind, ergeben sich doch relativ viele Anwendungsmöglichkeiten. Insgesamt sollen sich bis heute ca. 400 Programme mit Kopierhandbuch und SAMSON kopieren lassen.
Da ein großer Teil aller Programme auch im Speedlock- oder im Firebird-Verfahren abgespeichert wird, bietet die Firma Weber die Programme **SPEEDTRANS** (bereits in einer früheren Ausgabe vorgestellt) und **FIRETRANS** an. Empfehlenswert ist hier das sogenannte Kopierpack, welches das Buch, SAMSON, SPEEDTRANS PLUS sowie das Programm FIRETRANS enthält. Der Preis beträgt 85 DM und ist somit durchaus gerechtfertigt.

Positiv:
Einfache Bedienung. Zusammen mit Handbuch zahlreiche Einsatzmöglichkeiten. Handbuch wird ständig erweitert.
Negativ:
Nur zusammen mit Buch sinnvoll.

Programm: Firetrans, **System:** CPC 464/664, **Preis:** ca. 20 DM, **Hersteller:** Goldmark

FIRETRANS ist, wie der Name schon sagt, speziell für FIREBIRD-Programme entwickelt worden. Leider sind bisher nur 11 Programme bekannt, welche sich kopieren lassen. Es wird jedoch daran gearbeitet, die Liste der zu kopierenden Programme weiter auszubauen. Die folgenden Programme sind bisher bekannt: WILLOW PATTERN, RUNESTONE, CHIMERA, GUNSTAR, SPIKY HAROLD, THRUST, BOOTY, BOMBSCARE, HARVEY HEADBANGER und NINJA MASTER. Bisher ist bekannt, daß sich die Programme STARSTRIKE II, ELITE, SPACED OUT, ULTIMA RATIO und einige Versionen von HARVEY HEADBANGER nicht mit dem Programm kopieren lassen. Die Arbeitsweise dieses Kopierprogrammes unterscheidet sich etwas von herkömmlichen Programmen. Nach dem Laden von FIRETRANS fragt dieses nach einem Filenamen und beginnt danach, das zu kopierende Programm von Kassette zu laden. Kurz bevor der eigentliche Start des Spieles erfolgt, wird das Programm auf der Diskette gesichert. Das abgespeicherte Programm kann später einfach mit RUN „Filename" aktiviert werden. *Frank Brall*

Positiv:
Einfache Bedienung. Gutes Preis/Leistungsverhältnis.
Negativ:
Stark eingeschränktes Einsatzgebiet.

C16 Programme auch auf Diskette übertragbar

Programm: SYS-Cracker, **System:** C16+16k oder Plus 4, **Preis:** ca. 39 DM, **Hersteller:** Bytetechnics, Rainer Grotjohann, Goethestr. 23, 4690 Herne 1.
Das Programm **SYS-Cracker** ist ein spezielles Programm, das automatisch die Startadresse eines unbekannten Maschinenprogramms ermittelt. Auf diese Weise ist es bei einem C16 mit Speichererweiterung oder einem Plus 4 möglich, die Startadresse jedes Programms, selbst von geschützter Software zu ermitteln. Der Vorteil liegt auf der Hand. Anwender, die sich nachträglich eine Floppy zulegen und bereits zahlreiche Spiele-Kassetten besitzen, haben so die Möglichkeit, ihre Programme lauffähig auf Diskette zu übertragen. Als Einschränkung ist allerdings zu erwähnen, daß die zu übertragenden Programme auch für den C 16 verwendbar sind. Programme, welche nachladen oder den Bereich über $3FFF belegen, können nicht oder nur sehr umständlich mit dem SYS-CRACKER bearbeitet werden.

Die Arbeitsweise ist relativ einfach. Man lädt und startet die zu kopierenden Programme auf die übliche Weise. Danach betätigt man die RESET-TASTE und speichert den gesamten Adressraum des C 16 von $1000-$4000 auf Diskette oder Kassette ab. Nun wird der SYS-CRACKER in den oberen Bereich des Hauptspeichers geladen und mit SYS 20480 gestartet. Nachdem sich ein ansprechendes Menü meldet, wird der Suchvorgang durch die RETURN-Taste gestartet. In einem 4 Pass-Durchlauf wird nun versucht, die richtige Startadresse zu finden. Nach wenigen Sekunden meldet sich der Computer oft mit einer ganzen

Vom ersten Platz bis zur „Roten Laterne

Programm: Liga Star, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 40 Mark, **Hersteller:** Basys Soft, Eschwege.

Von **BASYS SOFT** kommt nun ein neues Bundesliga-Tabellenprogramm, welches seinen Zweck sehr gut erfüllt. **LIGA STAR** ist der Name dieses Programmes, welchem ich, obwohl es compiliert ist, einige Chancen gebe, weil anständig gearbeitet wurde, was ja selbst heute noch keine Selbstverständlichkeit ist.
Das Programm, das übrigens einen deutschen Zeichensatz benutzt, weist alle Funktionen auf, die ein gutes Tabellenprogramm braucht. So kann man seine eigene Bundesliga eingeben (was zwar nicht im Sinne des Erfinders ist, aber um so mehr Spaß macht), Spielpaarungen und Ergebnisse komfortabel eingeben (die dann in die Tabelle eingerechnet werden), sich die Tabelle auf dem Bildschirm und dem Drucker (auf diesem allerdings auch einzelne Spieltage, wahlweise mit oder ohne Ergebnis) ausgeben lassen und natürlich auch das Ganze auf Diskette speichern. (Fußballer-)Herz, was willst Du mehr ? Als Druckertypen stehen die „Star"-Produkte NL-10/NG-10 und Commodores hauseigene MPS 801/803-Drucker sowie alle kompatiblen Drucker zur Verfügung.

Was gibt es zu LIGA STAR mehr zu sagen? Es ist PC-mäßig aufgemacht und enttäuschte in keinster Weise (es wäre ja auch etwas sehr herb, wenn ein relativ simples Programm noch Fehler enthielte). Allenfalls der Preis erscheint mir doch etwas zu hoch zu sein, aber wer's hat ... *Uli*

Positiv: Gute Bedienung durch Menüs; sehr komfortabel.
Negativ: ---

Tabelle :

Nr	Mannschaft	Tore	Punkte
1	Bayer Leverkusen	14: 5	7: 1
2	Bayern München	10: 2	7: 1
3	Bayer Uerdingen 05	10: 5	7: 1
4	Eint.Frankfurt	8: 2	6: 2
5	Waldhof Mannheim	11: 6	6: 2
6	VFB Stuttgart	11: 5	5: 3
7	Hamburger SV	7: 3	5: 3
8	FC Schalke 04	9: 7	5: 3
9	Bor.Dortmund	6: 6	4: 4
10	VFL Bochum	8: 9	4: 4
11	Werder Bremen	7: 9	4: 4
12	FC Kaiserslautern	8: 8	3: 5
13	FC Homburg	5: 8	3: 5
14	BW Berlin 90	7:12	2: 6
15	B.Mönchengladbach	5:10	1: 7
16	1.FC Nürnberg	6:12	1: 7
17	1.FC Köln	1:11	1: 7
18	Fort.Düsseldorf	2:15	1: 7

S-Soft 1987

Reihe von möglichen Startadressen, bis zu fünfzehn Stück.
Jetzt geht man nach der altbekannten Methode vor: Man betätigt die RESET-Taste und probiert einfach alle aufgelisteten Startadressen durch. Im Test zeigte sich, daß bei 8 von 10 Programmen in der Regel die richtige Startadresse dabei ist. Zwar ist es teilweise etwas umständlich, alle Startadressen notieren und ausprobieren zu müssen, jedoch nimmt man diesen Nachteil angesichts der schnelleren Ladezeit gern in Kauf. In der Anleitung zu SYS-CRACKER, die übrigens in deutsch mitgeliefert wird, werden noch zahlreiche Tips zum Kürzen oder Optimieren der Programme gegeben.
Alles in allem ein wirklich nützliches Tool für alle Diskettenbesitzer. Eine neue Version mit erweitertem Suchbereich sowie einer eingebauten Drucker-Routine ist übrigens schon in Vorbereitung. *Frank Brall*

Positiv:
Einfache Bedienung. Relativ sicheres Aufspüren der Startadresse. Schnelle Ausführungszeiten. Gute Dokumentation.
Negativ:
Etwas umständliches Ausprobieren der Startadressen.

Neue Zeichen – ganz schnell!

Programm: Turbo Editor, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 40 DM, **Hersteller:** Basys Soft, Eschwege.
Ja, wir wissen, daß es schon eine ganze Reihe annehmbarer bis guter Zeichensatzeditoren für den C-64 gibt. Trotzdem ist der **TURBO EDITOR** von **BASYS SOFT** eine Vorstellung wert. Dieser neue Zeichensatzeditor verfügt über eine Fülle von Funktionen, mit deren Hilfe das Erstellen von professionell anmutenden Zeichensätzen stark erleichtert wird. So kann man einzelne Zeichen und auch den gesamten Zeichensatz spiegeln, drehen (um je 90-Grad) und „rotieren" (zeicheninternes Scrolling).
Für das Editieren der einzelnen Zeichen hat der Autor aber noch etwas mehr getan. So kann man denn nun auch einzelne Bytes und Spalten innerhalb eines Zeichens rotieren (scrollen) und spiegeln. Zeichen können vertauscht, im Zeichensatz umherkopiert und mit einem intelligenten Cursor editiert werden. Das sieht dann so aus: Wenn man mit dem Cursor auf einen gesetzten Punkt fährt und die Punktsetztaste drückt, so wird dieser gelöscht; fährt man auf ein freies Kästchen, so erscheint hier flugs ein Punkt. Natürlich kann man seine Änderungen sofort im Zeichensatz bewundern, da die Bytes ständig von der Editierfläche in den aktuellen Zeichensatz übertragen werden (spätestens jetzt sollte ich wohl erwähnen, daß das Programm komplett in Maschinensprache geschrieben ist, woraus sich eine für den User sehr angenehme Arbeitsgeschwindigkeit ergibt). Ein besonderes „Schmankerl" stellt ein Bildschirm dar, in dem man beliebig mit den erzeugten Zeichen „puzzlen" kann, um den Zeichensatz praxisnah austesten zu können. Selbstverständlich kann man seine Meisterwerke auch abspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder in den Computer laden, um noch einige Verbesserungen vorzunehmen.
TURBO EDITOR bietet aber noch eine weitere Möglichkeit, den Zeichensatz zu „saven", und zwar wird hierbei ein kleines Programm erzeugt, welches den Basic-Start anhebt und den Zeichensatz (der im Programm enthalten ist) aktiviert. Leider bleiben bei dieser Möglichkeit nur ca. 25 KByte Basic-Speicher zur Verfügung. Alles in allem zeigte sich TURBO EDITOR im Test sehr benutzerfreundlich. Wenn man ein wenig Englisch kann, braucht man eigentlich gar keine Anleitung, da die einzelnen Funktionen, die über die Cursortasten angesteuert werden können, noch einmal ausgeschrieben werden. Alle Kriterien sprechen für den TURBO EDITOR. Zweifelsfrei ist er der beste Zeicheneditor für den 64, den ich kenne! Das heißt, einen kleinen Knackpunkt hat er doch: Man kann einzelne Zeichen nicht löschen (aber das läßt sich auch recht schnell über den Cursor erledigen). Da gibt's nur eins zu sagen: TURBO EDITOR ist sein Geld wert. *Uli*

Positiv: Schnell; anwenderfreundlich; viele Funktionen; sehr komfortabel.

Negativ: ---

BORLAND & HEIMSOETH - oder: ein Konzept setzt sich durch

Die neuen Produkte von Borland: TURBO C/TURBO PASCAL 4.0 und SPRINT

Es ist noch nicht lange her, da waren in Deutschland die Firmennamen BORLAND und HEIMSOETH kein Begriff. Mittlerweile dürfte es wohl kaum noch PC-Besitzer geben, die diese Firmen nicht kennen. Ein großer Teil der PC-Besitzer verfügt heute bereits über mindestens ein Borland-Produkt.
Dabei hat alles ganz einfach angefangen. Die Firma HEIMSOETH startete beispielsweise vor dreieinhalb Jahren mit einem Geschäftsführer, einer Pressefrau und einem einzigen Programmierer. Doch recht schnell gelang es dieser Firma, ihren ersten erfolgreichen Exklusivvertrag mit der amerikanischen Firma BORLAND abzuschließen.
Der große Durchbruch gelang, als BORLAND den Compiler TURBO PASCAL auf den Markt brachte. TURBO PASCAL war einer der ersten PASCAL-Compiler, welcher neben den Standarddefinitonen und Erweiterungen sehr schnell und bedienerfreundlich war. Der größte Vorzug und wahrscheinlich auch das Geheimnis des Erfolges war allerdings die Zusammenfassung von Editor, Compiler und Linker zu einem einzigen Programmfile. Auf diese Weise erfuhr die Programmiersprache Pascal einen völlig neuen Aufwind, denn zahlreiche Programmierer, die diese Sprache wegen den langen Compilerzeiten scheuten, konnten sich jetzt mit Pascal beschäftigen. In der gesamten Geschichte der Programmiersprachen war es einmalig, daß sich ein Compiler in so kurzer Zeit so stark durchsetzen konnte.
Auch heute gilt TURBO PASCAL noch als die PC-Sprache schlechthin. Obwohl BORLAND auch Versionen für CP/M Rechner oder den Macintosh entwickelte, dürfte heute die MS-DOS-Welt das Hauptziel der Firma sein. Der große Erfolg dieser Firma ist jedoch nicht bei TURBO PASCAL beendet, inzwischen bietet die Firma sowie deren deutsche Vertretung Heimsoeth zahlreiche weitere Produkte an. An wichtigster Stelle, neben zahlreichen TOOLBOXEN und Erweiterungen, dürfte hier TURBO PROLOG und TURBO BASIC zu nennen sein. Hier wurde offensichtlich versucht, den riesigen Erfolg noch einmal auf andere Programmiersprachen und Compiler zu übertragen. Zwar ist es der Firma nicht mehr gelungen, soviel Aufsehen zu erzeugen wie dies mit dem ersten Compiler der Fall war, dennoch setzten auch die beiden neuen Compiler völlig neue Maßstäbe. Selbst starke Konkurrenten wie MICROSOFT oder DIGITAL RESEARCH hatten angesichts derLeistungen und insbesondere den Preisen von BORLAND nicht mehr viel zu lachen. Das Konzept von BORLAND war offensichtlich: Qualität zu günstigen Preisen. Dafür jedoch Stückzahlen, wie Sie bei Compilern eigentlich vorher undenkbar waren. Es schien, als hätten die PC-Besitzer nur auf BORLAND gewartet.
Inzwischen hat sich BORLAND zu einer der größten Softwarehäuser der Welt entwickelt. Vor kurzem wurde von BORLAND auch das bekannte Softwarehaus ANSA-SOFTWARE aufgekauft. Diese Firma hat übrigens das Programm PARADOX (eines der leistungsfähigsten Datenbankprogramme überhaupt) entwickelt. Auch daraus ist zu entnehmen, daß BORLAND nicht ausschließlich Compiler und Programmiersprachen entwickeln möchte, obwohl sie damit riesigen Erfolg haben. Ganz im Gegenteil. So hat die Firma erst vor kurzem Ihr neues Textprogramm SPRINT vorgestellt. SPRINT ist ein völlig neues Textprogramm für MS-DOS Besitzer. Das Besondere und Einmalige dieses Textprogrammes besteht darin, daß dieses Programm eine flexible Benutzeroberfläche besitzt. Die Benutzeroberfläche kann also vom Anwender selbst gestaltet oder verändert werden. Die Sensation daran ist, daß SPRINT somit jedes Textprogramm nachahmen kann. Bereits bei der Auslieferung werden verschiedene Benutzeroberflächen, wie z.B. von den bekannten Textprogrammen MICROSOFT WORD, WORDPERFEKT u.v.m., mitgeliefert. Der Anwender, welcher bereits vorher mit einem dieser bekannten Textprogramme gearbeitet hat, erspart sich auf diese Weise die übliche Eingewöhnungsphase. Trotz dieser sensationellen Eigenschaft ist das Programm in seinen Ausführungszeiten und Leistungen oft dem Original überlegen. Das Programm soll in Deutschland vorraussichtlich Anfang 1988 auf dem Markt erscheinen. Natürlich werden wir nach Erscheinen der deutschen Version noch ausführlich über dieses Programm berichten. Weitere Neuheiten von BORLAND sind TURBO C, welches jetzt auch in der deutschen Version ausgeliefert wird und TURBO PASCAL 4.0, welches noch Ende dieses Jahres ausgeliefert werden soll. Schon jetzt ist abzusehen, daß TURBO C eines der stärksten Erfolge zu werden scheint. Bereits jetzt sollen in den USA bereits 50.000 TURBO C - Compiler verkauft worden sein. Eine Zahl, die so manchen Softwarehersteller erblassen läßt. Nicht wenig ist hier auch die Firma Heimsoeth am Erfolg von BORLAND-Produkten beteiligt. Die deutschen Übersetzungen der Original-Handbücher ist wirklich ausgezeichnet. Nicht nur, daß noch letzte Fehler der englischen Dokumentation ausgebügelt werden, sondern selbst Verbesserungen oder Erweiterungen werden hier eingebracht. Wann hat es schon einmal einen so leistungsstarken C-Compiler mit deutscher Dokumentation für unter 400 DM gegeben! Es ist schon unglaublich, wie sich BORLAND mit Erfolg in dem weltweiten Markt plaziert. Selbst Mamut-Hersteller werden von BORLAND nicht verschont. So ist bereits jetzt schon das Tabellenkalkulationprogramm QUATTRO angekündigt, welches ebenfalls über eine flexible Benutzeroberfläche verfügen soll. Damit dürfte selbst die in Deutschland weit verbreiteten Programme LOTOS 1-2-3 und MULTIPLAN ernsthafte Konkurrenz bekommen.

Wir dürfen gespannt sein, was sich das erfolgreiche Zweiergespann BORLAND & HEINSOETH in den nächsten Jahren noch alles einfallen läßt. Jedenfalls werden wir die Produkte und Aktivitäten dieses Hauses nicht aus dem Auge verlieren.

Frank Brall

Das ist der Hammer!

Programm: Digi Paint, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** New Tek.

Nach *Prism* ist nun mit **DIGI PAINT** von **NEWTEK** das zweite Grafik-Programm für den HAM-Mode zu bekommen. Da die Handhabung des HAM-Mode nicht einfach ist, wurde das Handbuch, das in Deutsch erhältlich ist, wie ein Kurs aufgebaut. Anhand von zahlreichen Übungen wird der User in die Bedienung des Programms eingeführt. Nach der Lektüre des Handbuches müßte wirklich jeder in der Lage sein, mit Digi Paint Bilder zu erstellen. Ähnlich wie beim Konkurrenz-Produkt, ist auch Digi Paint hauptsächlich zur Bearbeitung von digitalisierten Bildern gedacht. Dies ist nicht zuletzt deshalb so, weil im HAM-Mode ein Freihandzeichnen nicht möglich ist. Das ist natürlich keine Schwäche des Programms, sondern eine Eigenheit des Amigas.
Die Möglichkeiten, die Digi Paint bietet, sind wirklich sehr erstaunlich. So lassen sich Bilder vergrößern und auch verkleinern, was mit teilweise sehr hoher Geschwindigkeit vonstatten geht. Vor allem beim Vergrößern ist das Tempo beeindruckend.
Bildteile können ausgeschnitten und auch vervielfältigt werden. Dabei ist die Genauigkeit der Schneide-Funktion auch für komplizierte Bildteile ausreichend. Die Menüs sind klar und übersichtlich aufgebaut, die meisten Funktionen somit auf einen Blick ersichtlich. Die Farbpalette wird ständig angezeigt. Auch eine Auflistung der aktuellen Farben ist vorhanden. Eine der herausragendsten Funktionen ist der Weichzeichner. Mit seiner Hilfe können scharfe Kanten mit einem weicheren Übergang versehen werden, wobei allerdings auch Farbfehler auftreten können. Da das Programm, wie es schon Standard ist, auch über eine leistungsfähige UNDO-Funktion verfügt, kann man darüber hinwegsehen. Die übrigen Programm-Optionen wie Spiegeln, Hardcopy u.s.w. gehören mittlerweile zu jedem Mal- bzw. Zeichenprogramm und brauchen deshalb wohl nicht extra erwähnt zu werden. Wer also auf dem gestalterischen Sektor tätig werden will, der kommt um Digi Paint nicht herum. Da die Bilder im IFF-Format abgespeichert werden, ist der Besitz eines weiteren Grafikprogramms empfehlenswert. Der Käufer bekommt für seine ca. 140 Mark einiges an Leistung geboten. Im Verbund mit den Programmen *D-Paint* und *Butcher* erhält man ein Grafik-System, das kaum noch zu schlagen sein dürfte. Fazit: Unbedingt empfehlenswert!

Ottfried Schmidt

Positiv: Zahlreiche, sehr schnelle Funktionen, gutes, 56-seitiges deutsches Handbuch
Negativ: Für manche Funktionen, sowie für 400-Zeilen-Auflösung ist eine Speichererweiterung notwendig.

Hardware (MN) Michael Naujoks Software

ATARI ST

	DM
221 B Baker Street	44,90
Airball	75,90
Altair	59,90
Annalen der Römer	69,90
Arkanoid	44,90
Autoduell	75,90
Balance of Power	89,90
Barbarian	75,90
Baseball Gamestar	75,90
Brian Cloughs Football Fort.	75,90
Championship Football	75,90
Colonial Conquest	89,90
Crafton & Xunk	59,90
Creator	59,90
Deep Space	99,90
Extensor	59,90
Extravaganza	39,90
Flight Simulator II	99,90
Gauntlet	75,90
Golden Path	59,90
Guild of Thieves	75,90
Hades Nebula	59,90
Hardball	75,90
Indiana Jones	49,90
Into the Eagles Nest	59,90
Jupiter Probe	44,90
Mean 18 Golf	89,90
Metrocross	75,90
Metropolis	39,90
MGT	75,90
Outcast	29,90
Passengers on the Wind	75,90
Pirates of the Barbary	39,90
Portal	99,90
Roadrunner	75,90
Roadwar 2000	75,90
Sidewalk	59,90
Star Raiders	44,90
Sub Battle Simulation	75,90
Terrorpods	59,90
Time Bandit	89,90
TNT	59,90
Ultima 3	75,90
Vegas Gambler	59,90

SCHNEIDER CPC — Kass./Disk.

	DM	
3 Coin of Classics	29,90	
Action Pack	17,90	
Angle Ball	11,90	
Armageddon Man	39,90	
Black Magic	29,90	39,90
Bosconian	7,90	
Boy Racer	7,90	
Catch 23	27,90	39,90
Centurions	29,90	39,90
Championship Water-Skiing	29,90	39,90
Classix 1	22,90	39,90
Convoy Raider	29,90	39,90
Corridor Conflict	7,90	
Cricket International	7,90	
Death Wish 3	29,90	39,90
Dizzy	7,90	
Evening Star	27,90	39,90
Exolon	27,90	39,90
Flash Gordon	11,90	
Flunky	29,90	
Football Director	27,90	
Freedom Fighter	7,90	
Game Over	24,90	39,90
High Frontier	29,90	39,90
Hybrid	29,90	39,90
Indiana Jones	29,90	39,90
Indoor Sports	29,90	39,90
International Karate	11,90	22,90
Joe Blade	7,90	
Killed Until Dead	29,90	39,90
Mask	29,90	39,90
Mission Genocide	7,90	
Mission Jupiter	7,90	
Motos	11,90	
Mr. Weens and the She Vampires	27,90	39,90
Mystery of the Nile	24,90	39,90
Nick Faldo plays the Open	11,90	
Park Patrol	7,90	
Pro Golf	11,90	
Professional Ski Simulator	7,90	
Renegade	27,90	39,90
Rigel's Revenge	7,90	
Road Runner	29,90	39,90
Solomons's Key	29,90	49,90
Star Games II	29,90	
Streaker	7,90	
Survivor	29,90	39,90
Table Football	7,90	
Tai-Pan	27,90	39,90
Tenpin Challenge	7,90	
Throne of Fire	27,90	
Transmuter	7,90	
Warlock	27,90	39,90
Wizzball	24,90	37,90
World Class Leader Board	29,90	39,90
Z	7,90	

Amiga

	DM
Barbarian	75,90
Bureaucrazy	99,90
Championship Football	75,90
Deja Vu	89,90
Garrison	69,90
Goldrunner	75,90
Guild of Thieves	75,90
Hollywood Poker	36,90
Kampfgruppe	89,90
Karate Kid 2	75,90
Leaderboard	75,90
Leaderboard Tournament	29,90
Marble Madness	89,90
Mean 18 Golf	89,90
Pawn	75,90
Portal	99,90
Roadwar 2000	75,90
Sinbad	89,90
Starglider	75,90
Super Huey	59,90
Suspect	89,90
Swooper	59,90
Terrorpods	59,90
Ultima 3	75,90
Uninvited	89,90
Winter Games	75,90
World Games	75,90

Sinclair Spectrum

	DM
Angle Ball	11,90
Apocalypse	29,90
Bounces	9,90
Bubble Bobble	24,90
Call me Psycho	7,90
Dark Star	7,90
Death wish 3	24,90
Draughts Genius	11,90
Enduro	9,90
Flunky	29,90
Fruit Machine	7,90
Gambler	24,90
Guadalcanal	29,90
High Frontier	29,90
Hybrid	27,90
Indiana Jones	27,90
International Karate	19,90
Jack the Nipper II	24,90
Last Mission	27,90
Mask	24,90
Mayhem	7,90
Mercenary	29,90
Ocean Conqueror	11,90
Park Patrol	7,90
Peter Shiltons Handball Maradona	11,90
Plexar	11,90
Professional Ski Simulator	7,90
Rapid Fire	7,90
Renegade	24,90
Rescue	7,90
Sidewize	24,90
Smash out	7,90
Soft& Cuddly	7,90
Solomon's Key	27,90
Spy vs Spy III	29,90
Star Games II	29,90
Supernova	7,90
Supersprint	29,90
Survivor	29,90
Sword&Shield	7,90
Tai-Pan	29,90
Tube	27,90
War Cars	11,90
Wiz	24,90
Wizzball	24,90
Xecutor	24,90

ATARI — Kass./Disk

	Kass.	Disk
Amourote	7,90	–
Arkanoid	27,90	39,90
Astro Droid	24,90	29,90
Autoduel	–	59,90
Aztec Challenge	7,90	–
Battle Cruiser	–	75,90
Battle of Antietan	–	89,90
Boulderdash	11,90	–
Boulderdash II	11,90	–
Brian Gloughs Football Fort.	44,90	54,90
Brimstone	–	75,90
Broad Sides	–	75,90
Carrier Force	–	89,90
Colonial Conquest	–	75,90
Colossus Chess 4	29,90	44,90
Conflict in Vietnam	44,90	59,90
Deeper Dungeons	–	22,90
Essex	–	75,90
Flight Night	29,90	44,90
Footballer of the Year	29,90	44,90
Gountlet	29,90	44,90
Gettysburg	–	89,90
Hell Cat Ace	29,90	44,90
Invasion	7,90	–
Joy & the Cavernes	–	24,90
Kampfgruppe	–	89,90
Leaderboard Tournament	16,90	22,90
Living Daylights	29,90	–
Mig Alley Ace	29,90	44,90
Mittle Race	7,90	–
Mind Wheel	–	75,90
Nato Commander	29,90	44,90
Pawn	–	59,90
Phantom	24,90	29,90
Pirates of the Barbary	–	29,90
Pay off	11,90	–
Power Down	7,90	–
Rebel Charge at Chickamanga	–	75,90
Space Lobsters	24,90	29,90
Spitfire Ace	29,90	44,90
Sprong	24,90	29,90
Ultima 3	–	59,90
Warship	–	89,90
Wishbringer	–	75,90
Witness	–	75,90
World Cup Manager	29,90	39,90

Joyce

	DM
Academy	69,90
ACE	59,90
Bounder	49,90
Brian Clough's Football Fortunes	69,90
Desktop Publisher	99,90
Distractions	59,90
Faktum 10-H	95,90
Fourth Protocol	49,90
Frank Bruno's Boxing	69,90
Guardian & Blagger	44,90
Guild of Thieves	79,90
Head over Heels	49,90
Leader Board	69,90
Living Daylights	44,90
Masterfile 8000	149,90
Multi-Database & Toolkit	49,90
Newdesk International	169,90
Pawn	85,90
PSI 5 Trading Company	69,90
Quiwi	69,90
Starglider	79,90
Steve Davis Snooker	49,90
Strike Force Harrier	69,90
Tasprint 8000	49,90
Tasword 8000	89,90
Tasword 8000 (deutsch)	149,00
Tau-Ceti	69,90
Trivial Pursuit (Genus)	59,90

Commodore C 64/128 — Cass./Disk.

	Cass.	Disk.
Action Pack II	17,90	–
Alice in Videoland	11,90	–
Armageddon Man	39,90	44,90
Black Magic	29,90	44,90
Boulderdash	11,90	–
Boulderdash II	11,90	–
Bridge of Frankenstein	29,90	39,90
Cosmonaut	7,90	–
Convoy Raider	29,90	44,90
Dead Ringer	17,90	–
Deceptor	29,90	44,90
Destructo	7,90	–
Doc the Destroyer	27,90	44,90
Eddie Kidd	7,90	–
Epic Epyx	29,90	44,90
Evening Star	25,90	37,90
Fifth Quadrant	27,90	39,90
Frenesis	7,90	–
Hell Cat Ace	29,90	39,90
Hero	7,90	–
Hocus Focus	11,90	–
Hyperforce	7,90	–
Jackle & Wide	7,90	–
Kikstart 2	7,90	–
Killer Ring	17,90	–
Laurel & Hardy	29,90	44,90
Lazer Force	7,90	–
Living Daylights	29,90	–
Max Torque	27,90	39,90
Mean City	29,90	39,90
Mermaid Madness	7,90	–
Mystery of the Nile	24,90	39,90
On Court Tennis	7,90	
Passengers on the Wind	39,90	44,90
Pirates	44,90	59,90
Pirates in Hyperspace	7,90	
Realm	7,90	–
Re-Bounder	29,90	44,90
Renegade	25,90	37,90
Revs Plus	29,90	39,90
Road Runner	29,90	44,90
Run for Gold	7,90	
Saboteur II	24,90	29,90
Slap fight	27,90	39,90
Snap Dragon	27,90	39,90
Solomon's Key	27,90	39,90
Spy vs Spy 3	29,90	44,90
Star Paws	17,90	34,90
Table Soccer	7,90	–
Tai-Pan	25,90	37,90
The Three Musketeers	29,90	44,90
Triaxos	29,90	39,90
Trio Hit Pak	29,90	44,90
Wizbiz	7,90	–
World Class Leaderboard	29,90	44,90
Zynaps	27,90	39,90

IBM-Kompatible

	DM
221 B Baker St.	69,90
ACE	59,90
AM/FM Trivia 1	34,90
AM/FM Trivia 3	34,90
Amazon	69,90
Annals of Rome	59,90
Arkanoid	59,90
Armchair Quarterback	29,90
Backgammon	29,90
Blackjack	29,90
Calendar and Stationery Maker	29,90
Defender of the Crown	69,90
Dragonworld	69,90
Eden Blues	69,90
Fahrenheit 451	69,90
Football Manager	45,90
Games Compendium 1	14,90
Gamma Games	49,90
Greeting Card Maker	29,90
Intuit IS-2000	399,00
King's Quest III	59,90
Lord of the Rings	59,90
Macadam Bumper	59,90
MS-DOS 3.2 + GW-Basic 3.2	269,00
Nine Princes in Amber	69,90
Ogre	69,90
Passengers on the Wind	69,90
Perry Mason	69,90
Poker	29,90
Rendevous with Rama	69,90
Rock'n Wrestle	59,90
Saboteur II	49,90
Scrabble	89,90
Shogun	59,90
Sign and Banner Maker	29,90
Space Quest	59,90
Super Sunday	44,90
Tac Team Wrestling	69,90
Wheel of Fortune	29,90
Where in the World is Carmen S.	89,90
Wizard's Crown	74,90
Wolrd Class Leader Board	69,90
World Series Baseball	59,90

Portopauschale: DM 6,– (Ausland DM 12,–)
entfällt bei Inlandsbestellungen ab DM 111,–
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!
Unbedingt Computer-Typ angeben!

MN-HobbySoft
Hard- und Software-Versand
Amtsgasse 3, 6940 Weinheim

Ladenverkauf Mo.–Fr.
10.00–12.30 u. 14.30–18.00 Uhr,
samstags 9.00–13.00 Uhr
Hotline: (0 62 01) 18 12 01

c16chris

RAINBOW ARTS bringt Farbe ins Spiel!

Das Softwarehaus Rainbow Arts wurde 1985 im Softwaremekka Gütersloh gegründet. Zunächst wurden diverse Anwendungsprogramme für gängige Homecomputer produziert. Diese Programme, wie zum Beispiel „Multitext“ und „Multikalkulator“, finden Sie auch heute noch im Handel. Im Jahre '86 erfolgte dann der Einstieg in die Branche der Unterhaltungssoftware. Zunächst entwickelte man Spiele für den Schneider-Computer. Später kamen dann größere Projekte hinzu, die für alle wichtigen Rechner verfügbar sind. Mittlerweile ist man soweit, daß man gerade auf die immer stärker werdenden 16-Bit Rechner ganz besonderen Wert legt. Ein Beispiel dafür sind sicherlich die Erfolgsprogramme „Bad Cat“ und „Garrison“, die sich auf dem Softwaremarkt mit Bravour behauptet haben. In diesem Jahr wurden satte zwölf Programme entwickelt, zu denen auch „In 80 Days around the World“ zählt.

Aber auch bei Rainbow Arts weiß man, daß man sich auf diesen Erfolgs- Lorbeeren nicht ausruhen darf, man sollte nicht nur von glorreichen Zeiten träumen. Denn schon jetzt sind für 1988 wenigstens ebenso viele Neuerscheinungen geplant. Die ASM-Redaktion wollte für Ihre Leser natürlich etwas mehr erfahren, was die neuen Produkte angeht. So konnten wir dabei erfahren, daß ein sehr aufwendig programmierter Flugsimulator in Arbeit ist. Umfangreich wohl auch deshalb, weil man sich das Fluggerät zunächst aus vielen Bauteilen selbst zusammenbasteln muß. Mal sehen, was uns da erwartet!

Interessant dürfte auch ein weiteres Programm sein, bei dem Sie als Kinobesucher in die Lage versetzt werden, in acht Hollywood-Klassikern direkt ins Geschehen einzusteigen. Könnte ganz nett sein, wenn ich mir vorstelle, daß Manfred Kleimann als Danny Kaye in „Der Hofnarr“, Bernd Zimmermann als Rod Taylor in „Die Vögel“, Astrid Ruuben als Marilyn Monroe in „Manche mögen's heiß“, Martina Strack als Ingrid Bergmann in „Wem die Stunde schlägt“, Ottfried Schmidt als „Fritz the Cat“, Frank Brall als Anthony Perkins in „Psycho“, Michael Suck als Woody Allen in „Was Sie schon immer über Sex wissen wollten“ und ich (Thomas Brandt) als Errol Flynn in „Robin Hood“ ihren profihaften Auftritt hätten!

Desweiteren ist eine Verknüpfung von Action- und Rollenspiel geplant, was auch etwas für sich haben kann. Mehr wollen wir aber an dieser Stelle noch nicht verraten. Laßt Euch ruhig mal überraschen!

Für die Herstellung einer so großen Produktpalette müssen natürlich auch die entsprechenden Leute (Programmierer) vorhanden sein. Selbst da kann Rainbow Arts einiges vorweisen. Immerhin arbeiten zwölf Personen hauptberuflich an der Entwicklung neuer Games. Hierbei gibt es eine klare Aufgabenteilung. Um in allen Teilbereichen den hohen Qualitätsansprüchen gerecht zu werden, ist in jedem Bereich (Konzept, Grafik, Sound, Programmierung, usw.) ein qualifiziertes Team am werkeln. Hinzu kommen etwa 40 freischaffende Mitarbeiter, die in allen Teilen Europas für Rainbow Arts vor dem Computer hocken. Unter anderem hat sich auch in Polen jemand gefunden, der auf dem gestellten Amiga aktiv für die Leute aus Gütersloh arbeitet.

International geht es ebenfalls in Sachen Vertrieb zu. Neben dem deutschen Vertrieb von Rushware/Microhändler, bringt U.S. GOLD in England die Ware unter die Software-Freaks.

Unterm Strich bleibt ein gut organisiertes Softwarehaus, von dem wir in Zukunft sicherlich noch einiges zu erwarten haben, wenn Marc Ullrich mit seinen Mannen am Ball bleibt.

Thomas Brandt

Die 3 D-Flut wird kommen

Programm: 3D-Game Maker, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 30 DM, **Hersteller:** CRL, England.

Nun ist es endlich soweit! Jeder, aber auch wirklich jeder kann nun sein persönliches 3D-Programm á la *Knight Lore* herstellen. Und dann wird das Grauenhafte geschehen! Jedermann wird nun seinen *Knight-Lore*-Abklatsch verbreiten, und dann haben wir von der 396. Version alle endgültig die Schn.... voll, und schließlich kann niemand mehr so was sehen bzw. noch spielen. Es gibt natürlich auch die Möglichkeit, daß jemand mal noch eine wirkliche originelle 3D-Version herausbringt. Man wird sehen... Man muß jedoch vom schlimmsten Falle ausgehen, denn eine Programmierung mit dem **3D-GAME MAKER** von **CRL** ist wirklich kinderleicht! Einzige Bedingung: Das erdachte Adventure muß schon fix und fertig auf dem Papier stehen. Denn eine ziellose Programmierung verläuft nach einer Weile doch im Sand.

Das Set besteht aus 2 Cassetten mit insgesamt 3 Programmen, dem *Room Designer*, dem *Graphic Editor* und dem *3D-Adventure*. Der Begriff *Room Designer* erklärt sich eigentlich schon von selbst. Hier werden die Räume, die im späteren Spiel auftauchen sollen, in ihrer Matrix festgelegt, zu deutsch: welcher Raum wo liegt und mit welchem verbunden ist. Das geht sehr bequem mit dem Joystick. Die maximale Matrixgröße beträgt 16 mal 16 Räume. Ganz wichtig ist auch, daß man hier festlegt, wo in den Räumen die Aliens oder die Gegenstände erscheinen sollen. Eigene, vorher erstellte Grafiken können selbstverständlich miteingebaut werden. Auch die Farbe der Räume muß hier bestimmt werden. Alles in allem geht das sehr einfach und sehr komfortabel.

Programm Nr. 2 ist der *Graphic Editor*. Mit Hilfe dieses Programmes werden die Grafiken des Spieles erstellt (was denn sonst?). Auch hier geht alles wieder sehr komfortabel, diesmal mit Icon-Steuerung. Man kann sich alle Objekte, wie Mauern, Türen, Monster u.s.w. vornehmen und diese in ihrem Aussehen verändern, oder auch ganz neu konstruieren. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist nur, daß man weiß, daß die Sprites alle durchnumeriert sind. So sollte man es unterlassen, an die Stelle, wo z.B. im Speicher eine Tür bzw. ein Durchgang ist, ein Monster zu malen. Das könnte dann später im Spiel zu Komplikationen kommen, wenn man dann dort, wo man mit der Spielfigur den Raum verlassen will, ein Monster vorfindet. An die Spritenummern sollte man sich schon halten, man hat ja dadurch noch genug Möglichkeiten. Man kann ja beispielsweise die Monster oder die anderen Objekte in ihrer Form geschmacklich verändern. Alles in allem geht auch dieser Programmteil sehr gut durch die flinken Programmierhände.

Das dritte Programm ist ein *3 D-Adventure*. Entweder man spielt es so (ist ganz leicht!) oder man übernimmt in dieses Programm die selbsterstellten Grafiken. Auch die eigene Raummatrix kann übernommen werden. Wenn man ganz zufrieden ist, kann man das nun eigens erstellte 3 D-Adventure abspeichern und somit der Nachwelt erhalten. Das bringt den Vorteil mit sich, daß das Programm nun auch kommerziell vermarktet werden kann. Irgendwelche Hinweise auf Urheberrechtsschutz sucht man in der Anleitung vergebens. Das Urheberrecht für den 3 D-Game Maker liegt bei CRL, das Urheberrecht für das Adventure jedoch dann bei Ihnen. Tja, das hätte vielleicht auch mal einer Klärung bedurft!

Bis auf den fehlenden Hinweis hat mir *3 D-Game Maker* sehr gut gefallen. Aber ein Manko habe ich dann doch noch entdeckt: die Spielfigur läßt sich nur bidirektional steuern, also erst in die gewünschte Richtung bewegen und dann vörwärts gehen. Das ist meiner Meinung nach ein bißchen umständlich, man kann aber auch drüber hinwegsehen, zumal das Programm auch sonst einen sehr guten Eindruck hinterlassen hat. *Peter Braun*

Positiv: Sehr komfortabel; sehr einfach zu bedienen; alle Features wurden mit berücksichtigt.
Negativ: Fehlender Copyright-Hinweis; nur bidirektionale Steuerung; 3D-Game Maker ist das absolut überflüssigste Programm überhaupt (wir haben schon so viele von diesen Spielen!); Advenure muß schon fix und fertig auf dem Papier stehen.

c16chris

„No Budget" – Public Domain News

PD - Futter für den ST

Nicht nur der IBM hat eine Public-Domäne. Auch andere Computersysteme sind nicht schlecht mit PD-Software bestückt. In dieser Ausgabe stellen wir ein Public Domain-Programmangebot für den Atari ST vor, das sich sehen lassen kann.

Insgesamt 157 Programmdisketten umfaßt das PD-Angebot, das von der BUCHHANDLUNG WERNER FINKE, KIPPDORF 32, 5600 WUPPERTAL 1 und MEGABYTE (Atari System-Fachhändler) FRIEDRICH-ENGELS-ALLEE 162, 5600 WUPPERTAL 2, vertrieben wird. Ich habe mir für Sie einige Highlights dieser Public Domain-Disketten etwas näher angeschaut und kann Ihnen nur empfehlen, doch mal die Katalog-Diskette zu bestellen und selbst einen Blick in das umfangreiche Angebot zu werfen.
Ein Teil der Disketten enthält Grafik-Demos und Neochrome-Bilder, die nur mit einem Farbmonitor laufen, andere, z.B. zwei Buchhaltungsprogramme sind nur mit Schwarz/Weiß-Monitor zu benutzen. Allerdings gibt es eine entsprechende Diskette, auf der sich ein Programm zur Konvertierung von Neochrome-Bildern auf s/w-Monitor befindet, so daß auch Besitzer dieser Hardwarekonfiguration auf ihre Kosten kommen. Übrigens: Es gibt auch genügend Spiele, die mit beiden Monitoren „laufen".
Zunächst möchte ich Ihnen einiges aufzählen, was es auf diesen 157 Programmdisketten zu sehen gibt: Diverse Adressaufkleber-Utilities, Karteikasten, CP/M-80-Emulatoren (mehrere verbesserte Versionen erhältlich), Dr. Doodle, Demo-Bilder, Volks-Forth-83 Version 3.80, XLisp, ST Basic-Programme wie z.B. Fonteditor, der oben angesprochene Konverter, Druckertreiber zu 1st Word, Kopierprogramme, Schachprogramm, Puzzle, Basic-Spiele, Tips zu „C", Konvertierung von 8-Bit-Format in Degas, ST-Tips zu DFÜ, MIDI für Synthesizer - in Forth geschrieben, VIP Professional, Prolog 10 zur Unterstützung von GEM-Routinen, Finanzbuchhaltungsprogramme, die schönsten Bilder aus dem D:E:G:A:S: Wettbewerb in den USA, 1st Wor Ergänzungen, Bilder, die in Desktop-Publishing-Programme eingebaut werden können, Strategie-, Ballerspiele und natürlich auch Adventures, Harddisk- und Mousetreiber, Zeichenprogramme (diverse), ST Speech, GEM-Tools, C-Tools, Assembler, Rechtschreibkorrekturprogramme (z.B. Check und Spell), Roulette und auch Programme, die sich mit ganz speziellen Problemen beschäftigen, wie z.B. ein Programm, mit dem Moleküle grafisch dargestellt und sogar animiert werden können, einen Morsetrainer oder Fran 77: Finite-Element Programm für ebene Eigenwertprobleme (Knicken unter Schwingungen, Schwingungen unter Längslast) und dergleichen mehr.
Natürlich ist es unmöglich, hier alle Programme ausführlich vorzustellen. Trotzdem habe ich mir einiges angeschaut, um Ihnen einen stichprobenartigen Einblick in dieses Angebot zu ermöglichen.

Fans von Rollenspieladventures können sich zum Beispiel an EAMON versuchen.

Der „digitalisierte Knutscher" und ein Neochrome-Bild mit verschiedenen Scrollfunktionen für „Voyeure"

Das Adventure, oder besser: die Adventures, sind zwar in Englisch geschrieben, aber doch sehr leicht verständlich und bisweilen sehr humorvoll und leicht makaber. Eine Wortliste, die immer dann ausgegeben wird, wenn ein Wort nicht verstanden wird, erleichtert das Spielen ungemein. Aber auch Ballerfreunde kommen auf ihre Kosten. Das Spiel „Asteroids" wird wohl jeder kennen. Unter dem Namen AZARIAN ist eine Pre-Release-Veröffentlichung vorhanden, die man durchaus auf dem ST als Billigspiel hätte veröffentlichen können.
Auch eine Monopoli-Version hat mich begeistert. Zwar ist auch hier alles in Englisch, es ist aber ziemlich einfach gehalten. Bis zu drei Computer-Spieler begleiten den User beim Spiel. Natürlich fehlen auch Spiele wie „Mensch ärgere dich nicht" (Name: ÄRGER) nicht.
Mit hoher Auflösung gibt es was für Skat-Spieler: eine wirklich gute Skat-Version auf dem ST, wobei jeder Schritt des Spielers

Die „Spielecke" (von links): AZARIAN, MONOPOLY, DGDB (Das große deutsche Ballerspiel), SKAT und FUSSBALL.

abgefragt und mit der Maus bestätigt wird. Einfach Klasse!

Neben den Skatfreunden gibt es gerade unter den Computer-Freaks noch eine große Fangemeinde von Fußball-Manager-Spielern. Auch hier hat Public Domain einiges zu bieten. Mit dem Programm FUSSBALL kann man von der dritten Liga bis in die Bundesliga aufsteigen. Eine Menge Features bietet das Programm, das sich wirklich nicht hinter sogenannten professionellen Programmen verstecken muß. Zum Schluß gibt's noch einen Tip für U-Boot-Fans: Zwei Spiele, die sich mit dem U-Boot-Krieg befassen, sind ebenfalls erhältlich.

Besonders haben mir bei den Anwendungsprogrammen, unter denen sich viele sinnvolle Utilities befinden, zwei Zeichenprogramme gefallen: LITTLE 3 und ARTIST. Beide sind sehr einfach zu handhaben und bieten alle Funktionen, die man von einem leistungsfähigen Programm dieser Art erwarten sollte, wie z.B. Kreise, Linien, Elipsen, Füllen, Schrift einsetzen usw usw. Zwei kleine Amateurzeichnungen zeigen, was man in noch nicht mal einer Minute mit den Programmen anstellen kann.

Ebenfalls erwähnenswert ist, daß das Modem-Program KERMIT jetzt auch für den ST a la Public zu haben ist. Und natürlich ist auch für die Programmierer eine XLISP-Version sowie ein Assembler dabei. Außerdem gibt's ein Textverarbeitungsprogramm WRITE ST (einfach zu handhaben) sowie ein MIDI-Utilities für Sprache und Musik.

Das beste wird allerdings sein, wenn Sie sich die Programmdisk einmal selbst ansehen, und dann aus dem riesigen Angebot auswählen. Die Diskette kostet in der Regel fünf, in Sonderfällen 7 DM, und das ist wahrlich kein zu hoher Preis, für das, was geboten wird. Das war's diesmal für den ST. Mehr Public Domain gibt's in der nächsten ASM. Bis dahin, ciao

Beispiele für gut gelungene Anwendungsproramme im Public Domain-Bereich: ST Writer (ganz links), Little, Artist und Doodle.

Martina Strack

Activision-Show über den Dächern Kölns

ACTIVISION lud ein, und alle kamen. Anläßlich der für den 17. November angesetzten „Nachbereitung" der alljährlich in London veranstalteten „Personal Computer World Show" (siehe hierzu auch unseren Bericht in ASM 11/87) hatte das Softwarehaus einiges versammelt, was in der deutschen Computer-Szene Rang und Namen hat. So fanden sich nicht nur Vertreter des Bertelsmann-Tochterunternehmens ARIOLASOFT ein, sondern auch die Firmen MICRO-PARTNER und RAINBOW ARTS waren zugegen, ebenso wie die zahlreich vertretene Presse, Einzelhändler und last but not least die INFOCOM USER GROUP. Eine gleichermaßen bunte wie auch interessante Mischung war somit gewährleistet.

Ort des Geschehens war der Kölner Fernmeldeturm, ein etwa 230 Meter hohes Gebäude, das durch seinen bauchigen Kuppelbau zu einem markanten Punkt der Stadt wird. Nach der Begrüßung durch **Activision**-Marketingleiterin **Kathrin Ewaldsen** und ihre Mitarbeiterin **Jasmin Butt** hatte man zunächst Gelegenheit, einen Rundgang durch die rundum verglaste Kuppel zu unternehmen und aus 170 Metern Höhe den Ausblick auf die Stadt zu genießen. Nachdem auch die letzten geladenen Gäste (mit einiger Verspätung) erschienen waren, richteten **Rod Cousens**, der Vizepräsident der europäischen Sektion von **Activision**, und **Mark Cale**, Mitbegründer des englischen Softwarehauses **System 3**, dessen Produkte über **Activision** vertrieben werden, einige Worte an die Zuschauer.

So war, aus „erster Hand", das Neueste über die sehnlich erwarteten, brandheißen Produkte zu erfahren, die nun endlich auf den Markt kommen. Doch wer sich mit grauer Theorie nicht begnügen wollte, der konnte sofort zur Tat übergehen, sich an den ersten Vorabversionen von **Rampage, Bangkok Knights** und **Super Hang-On** an den eigens hierfür aufgestellten Computern versuchen. Schließlich stellte die Infocom-User-Group ein neues Infocom-Adventure vor, **Borderzone**, das in dieser Ausgabe einem ausführlichen Test unterzogen worden ist.

Neben den Software-Infos bot diese Veranstaltung auch Gelegenheit, sich mit der vielzitierten „Fachwelt" ausgiebig zu unterhalten. So erfuhr man einiges über neue Produkte, die von Ariolasoft-Programmierern gerade vorbereitet werden. Da wäre z.B. der Nachfolger von *Hellowoon* zu nennen, dessen Programmierer **Guido Henkel** ein wenig aus dem Nähkästchen plauderte. **Ouze** soll das neue Produkt heißen, und es soll natürlich sehr viel besser werden als *Hellowoon. „Die Dialoge werden ausführlicher sein, und auch die Qualität der Grafiken soll insgesamt besser werden"*, verriet der Schwabe.

Auch **Ralf Glau** arbeitet zur Zeit an einem neuen Strategiespiel, das im Gegensatz zu *Hanse* und *Vermeer* animiert werden soll. **Opec** soll das Werk heißen, und wie der Name schon sagt, soll sich alles um das Ölgeschäft drehen. Da darf man wirklich gespannt sein, ob **Opec** auch wieder so ein Knüller wird, wie die beiden Vorgänger.

Insgesamt 15 eigene Projekte sind im Moment bei Ariolasoft am Kochen. Auch vom Sega wird es Neues geben. Für den Januar sind die Veröffentlichung von **Afterburner** und **Aliens** geplant.

Bleibt zum Schluß noch zu sagen, daß es auch Überraschungen geben kann, die nicht zum „Programm" gehörten, wie z.B., als buchstäblich aus dem Nichts ein deutscher Parser auf einem der Bildschirme auftauchte. Sofort war der Jung-Programmierer umringt und wie von **Harald Uenzelmann**, dem Leiter der Entwicklung bei Ariolasoft, zu hören war, muß dieser Parser wohl schon sehr gut sein. Bleibt zu hoffen, daß er eines Tages in einem deutschen Adventure auftauchen wird, denn gute deusche Adventures sind immer noch die Ausnahme. Abschließend kann man von einer gelungenen Show sprechen, deren Besucher wohl alle zufrieden und mit Informationen vollgepackt nach Hause gegangen sind.

BERND ZIMMERMANN
MARTINA STRACK

Grafik:	7
Handhabung:	10
Lernanreiz:	7
Methode:	8
Preis/Leistung:	8

Geographiewissen

Programm: BRD, **System:** Schneider CPC 6128, **Preis:** Ca. 30 DM, **Hersteller:** Computer Views, Verlag Andresen, 7570 Baden-Baden.

Gründlich pauken kann man mit dem Lernprogramm **BRD** von **COMPUTER VIEWS**. In diesem Programm werden wichtige geographische Fakten zu Städten, Bundesländern und Flüssen der Bundesrepublik Deutschland gegeben, die in kleinen Schritten erlernt werden können. Zu Beginn des Programms erscheint eine Tabelle mit den Daten zu Fläche, Bevölkerungszahl und -dichte, Staatsform, Währung und politischen Mitgliedsorganisationen. Danach kann man sich das in Basic geschriebene Programm erklären lassen. Bevor es richtig losgeht, gibt man die Anzahl der Fragen ein, die gestellt werden sollen (höchstens achtzig Fragen). Ich habe es erst mal mit zehn Fragen versucht. Damit ist man eine ganze Weile beschäftigt, denn es gibt zu jeder Frage Zusatzfragen. Rechts auf dem Bildschirm befindet sich eine Karte der Bundesrepublik Deutschland, auf der die zu erratenden Städte, Flüsse und Bundesländer eingezeichnet werden. Beispielsweise erscheint von einem Piepton begleitet ein Punkt auf der Landkarte: Ich soll eine Stadt erraten. Wenn man sich nicht ganz sicher ist, kann man sich helfen lassen. Grundsätzlich muß man vor der Beantwortung einer Frage Ja oder Nein eintippen, je nachdem, ob man Hilfe braucht oder nicht. Wenn ja, dann erscheint der erste Buchstabe des Ortes. Falls es immer noch nicht klappt, der zweite. Diese programmierte Unterstützung umfaßt bis zu fünf Buchstaben. Meine erste Stadt war also Solingen. Anschließend kommt die Zusatzfrage nach der Einwohnerzahl von Solingen. Auch wenn man es nicht weiß, lohnt es sich, eine beliebige Zahl anzugeben, denn auch für eine annähernd richtige Lösung gibt es Punkte. Sie haben richtig gelesen: Auch in diesem Programm gibt es Punkte für eine gute Leistung; Die absolute Höchstleistung wird mit tausend Punkten belohnt. Zum Schluß bekommt man sogar eine Gesamtnote, die sich aus der erreichten Punktzahl und der Trefferquote zusammensetzt. Daran kann jeder seinen Lernerfolg ablesen. Noch mehr Spaß macht das Ganze natürlich, wenn man zu zweit spielt. Für mehr als zwei Spieler ist das Programm jedoch nicht vorgesehen.

Falls man eine Frage richtig beantwortet hat, wird die folgende Frage mit einem freundlichen „Wissen Sie auch...?" eingeleitet. Auf jede falsche Antwort folgt ein mahnendes „Wissen Sie wenigstens...? Typisch Schule! Für Schulen ist das Programm wohl auch gedacht. Daher bewerte ich BRD von Idee und Aufbau her als gelungenes Lernprogramm, das aber rein inhaltlich Mängel aufweist. Meiner Meinung nach hätte man die Inhalte aber etwas anders gestalten sollen, denn auch im Bereich faktischen Wissens gibt es Sinnvolleres, als die Zahlen von Einwohnern oder Kilometerlängen von Flüssen auswendig zu lernen. Auch eine attraktivere Grafik könnte den Lernanreiz erhöhen.

Astrid Ruuben

Wundervolle Idee!

Programm: Vie et Mort des Dinosaures, **System:** Atari ST, **Preis:** steht noch in den Sternen, **Hersteller:** Carraz, Lyon, Frankreich.

Wenn das Programm hält, was das Demo von **VIE ET MORT DES DINOSAURES** verspricht, dann wird dieses Lernprogramm zu einem Superrenner! Wenn es fertiggestellt ist, wird sicher bald auch eine deutsche Übersetzung zur Verfügung stehen, da sich die Firma **CARRAZ**, die auf Lernprogramme spezialisiert ist, bemüht, auch fremdsprachige Versionen ihrer Spiele bereitzuhalten.

Worum geht es hier? Um Dinosaurier. Besser gesagt, um alles, was man heute über sie weiß. Und davon kann man in VIE ET MORTS DES DINOSAURES eine ganze Menge lernen. Zunächst sieht der Spieler mitten in das Büro eines Naturwissenschaftlers.

Man kann mit der Maus die Tür und die Schubladen des Schranks öffnen. In einer der Schubladen befindet sich eine Kiste mit verschiedenen Werkzeugen sowie Laborutensilien für die Ausgrabung und Untersuchung von Knochenmaterial. Mit Hilfe der Maus kann man jetzt die Instrumente auswählen, die man mitnehmen möchte. Als nächstes erscheint dann auf dem Bildschirm eine Weltkarte, auf der verschiedene Punkte in Nord- und Südamerika, Europa, Afrika, Australien und Asien eingezeichnet sind. Hier wählt man den Ausgrabungsort, wohin man seine Expedition schicken möchte. Im Demo war es eine Stelle in Südafrika, wo ein Pariser Wissenschaftler die Gebeine des Lesothosaurus gefunden hat. In dem nächsten Bild kann man das Ganze aus der Nähe betrachten: Da liegen im Wüstensand verstreut diverse Knochen in allen Größen; man braucht nur zuzugreifen. Unten im Screen erscheint eine Textzeile, die alle wissenswerten Fakten zu diesem Saurier erklärt.

Wer reichlich gebuddelt und möglichst viele Erkenntnisse aus seiner Forschungsarbeit gewonnen hat (oder dies zumindest annimmt), kann seine Ansprüche auf den „Nobelpreis" nur dann geltend machen, wenn er vor eine Prüfungskommission tritt. Die Jungs aus der „Jury" sind sehr witzig und gekonnt in Szene gesetzt worden: Hier wird mit wackelnden Köpfen und rollenden Augen geprüft. Jedesmal, wenn sie eine Frage stellen, taucht rechts auf dem Bildschirm eine Abbildung über den betreffenden Fragenkomplex auf, anhand deren man die Antwort leichter finden und erläutern kann.

Wie gesagt, die Grafiken und das Vokabular sind einfach spitze. Wer sich dieses Programm zulegt, wird sich den Namen CARRAZ bestimmt merken.

Astrid Ruuben

Eine exakte Bewertung des Demos ist nicht möglich. Deshalb nur:

Grafik:	**11**

c16chris

ASM-Generalkarte

Wir danken den hier aufgeführten Häuser für ihre freundliche Unterstützung!

1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
2. Elektronik von A-Z, Stresemannstr. 95, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 26 10 41
3. Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.
4. CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 88 63 83.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
7. Glass House Games, Alfred Heinrich Itter, Postfach 1202, 3582 Felsberg, Tel.: (0 56 62) 53 54.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
9. Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
14. Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 22, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.
18. Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 8 01.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.
22. Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (0 24 08) 51 19.
23. Bomico, Elbinger Straße 3, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
26. Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
34. Softwareversand Herbert Müller, Dorfstraße 1, 8852 Rain-Unterpeiching.
35. micro-partner/Magic Bytes, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
36. Basys-Soft, Forstgasse 19, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 46 46.
37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.
38. Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 4 10 81
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/ 57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11–49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356. USA.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, USA.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.

N

Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 27 42.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street,London W1H 1DT.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Rainbow Arts, Münsterstr. 27, 4830 Gütersloh 1. Tel.: (0 52 41) 1 68 88 / 2 66 88.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 57 43 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Otkerstr. 7, 8000 München 90.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S+S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp Productions: s. Rainbow Arts!
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Die nächste Ausgabe erscheint am 22. Januar 1988
Anzeigenschluß für die Ausgabe 3/88 ist der 22. Januar 1988

water polo

CBM 64/128 GREMLIN CBM 64/128

Water Polo – die Kombination aus Strategie, Teamgeist und Geschicklichkeit wird den Sportler genauso begeistern wie den Computerfreak. Die Mannschaften sind Favoriten des Wasserballsports. Und doch – wie leicht geht alles drunter und drüber ...
Erhältlich für Commodore 64.

Sports!

GARY LINEKER'S

SUPER STAR SOCCER

Gary Linekers Superstar Soccer – kombinieren Sie di anspruchsvollen Führungsaufgaben des Fußbal Managements mit den Qualitäten des Trainers un dem explosiven Talent eines Mittelstürmers, und Si haben „Superstar Soccer", die originelle und neu Methode des Sportspiels!
Erhältlich für Commodore 64, Atari ST und Schneide CPC.

TOUR DE FORCE

Tour de Force – fünf der härtesten Radrennfahrer sind Ihre Konkurrenz im Kampf um das begehrte gelbe Hemd. Löcher, Felsen, Brücken und vieles mehr machen die Rennen zur Höllenfahrt. Erleben Sie die Spannung und den Schmerz des internationalen Radrennens.

Erhältlich für Commodore 64, Schneider CPC und Atari ST:

ALLE PRODUKTE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen. Überzeugen Sie sich beim Händler, ob diese enthalten sind.

ariolasoft

GREMLIN

Exclusive Distributor: Ariola Soft
Vertrieb Österreich: Karasoft
Vertrieb Schweiz: Thali AG

Du bist ganz cool, der Motor ist heiß, das Mädchen neben Dir bezaubernd, der Tank ist voll und die Straße frei ... Jetzt kommt es nur noch auf Dich an!

Bildschirmfoto SCHNEIDER

Out Run™

Bildschirmfoto C64/128

START

Bildschirmfoto SPECTRUM

Bildschirmfoto ATARI ST

Hier ist der neueste Thriller unter den Motor-Sport-Simulationen,
die absolute Herausforderung an Eure Nerven und Reflexe.
Laßt den Wind durch Eure Haare pfeifen und genießt das Gefühl der
Beschleunigung wenn Ihr über die freien Highways rauscht,
ein süßes Mädchen auf dem Beifahrersitz
und die unendliche Weite des Landes vor Euch!
Erfahrt wie es ist einen hochgezüchteten Sportwagen über eine
Strecke zu fahren die Eure Koordinations-Fähigkeit und Eure Nerven
auf das Härteste testen wird.
Der Grenzbereich wird zur Selbstverständlichkeit werden!
OUTRUN wurde zur Sensation unter den Automaten-Spielen.
OUTRUN auf dem Computer bringt Euch diese aufregende
und spannende Action jetzt nach Hause!

CBM 64/128
CASSETTE + DISK
SPECTRUM
CASSETTE

SCHNEIDER
CASSETTE + DISK
ATARI ST
DISK

Mit dem Original-
„Sound Track"
der Automaten-Version

Vorsicht vor Grauimporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden!

Ab 10. Dezember auch für Euren Homecomputer

SEGA®

U.S. GOLD